PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation

R… Oficial - España

95 • DICIEMBRE 2008 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €
GRUPO ZETA



¡164 PÁGINAS!
SÓLO 2'95 €
REVISTA + GUÍAS

ROCKBAND VS. GUITAR HERO WORLD TOUR

¡LOS DOS GRANDES DE LA MÚSICA FRENTE A FRENTE!

ÚLTIMA HORA DE BIONIC COMMANDO

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

PS3

Analizamos en EXCLUSIVA el juego de guerra más salvaje

¡PRIMERA REVIEW!
NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€ DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

- Call Of Duty: World At War (PS3)
- Tom Clancy's EndWar (PS3)
- Valkyria Chronicles (PS3)
- Manhunt 2 (PS2)
- Shaun White Snowboarding (PSP)

TODAS LAS NOVEDADES: RESISTANCE 2 • COLIN MCRAE DIRT 2 • DEAD SPACE • FALLOUT 3 • DAMNATION SINGSTAR CANCIONES DISNEY • STREET FIGHTER IV • ENDWAR • MIRROR'S EDGE • MOTORSTORM PACIFIC RIFT...

GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente: FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH

Presidente de la Comisión Ejecutiva JUAN LLOPART
Director General CONRADO CARNAL
Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Directora del Área de Revistas MARTA ARIÑO
Director del Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director del Área de Plantas de Impresión ROMÁN DE VICENTE
Director del Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director del Área de Prensa ENRIQUE SIMARRO
Director del Área de Libros FAUSTINO LINARES

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte KOLDO GUINEA HERRÁN
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO HERNÁNDEZ
Colaboradores
RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, DAVID NAVARRO, OMAR ÁLVAREZ, MIGUEL Á. SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, J. ITURRIOZ, EDUARDO GARCÍA
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Jefe de Marketing FERNANDO VALLARINO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

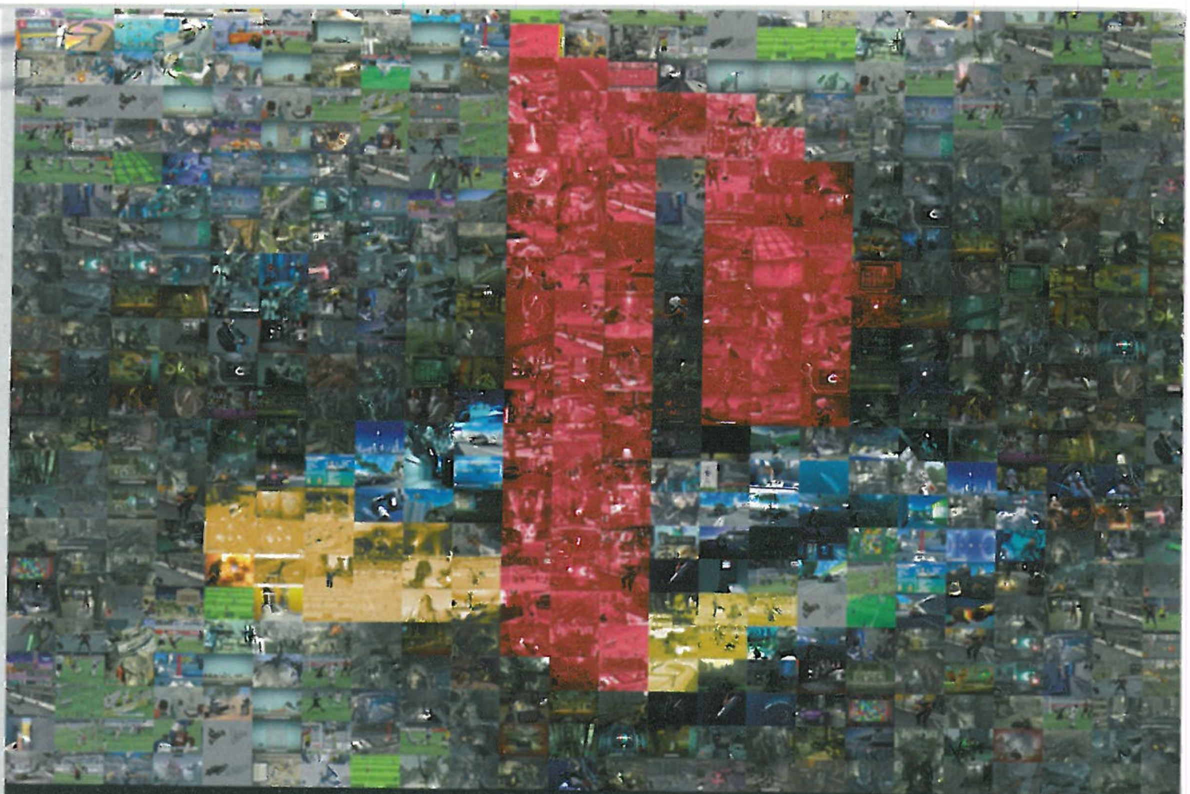
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax. 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodriguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. **ALEMANIA:** L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. *tanja.schrader@lga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 83. *vwright@l-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@lgalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@...* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@...* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Roledic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.



PlayStation®
Revista Oficial - España

¿QUÉ JUEGO ME COMPRO?



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Sólo soy violento cuando juego a los Call Of Duty y en las ruedas de prensa»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Tengo prohibida la entrada al camión de sangre»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Quiero una guitarra nueva, pero de las de verdad»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Quiero crear un grupo de música cada semana»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Me gusta analizar el Graphic Motor de los juegos de coches»

Es y será durante una temporada la pregunta de moda en todas las cabezas que pueblan, mueven y alimentan el sector. Los seguidores del fútbol, este año lo tienen un poco más fácil; los rockeros empedernidos y amantes de la cacharrería lúdica pueden conformarse con dos opciones prácticamente igual de válidas, pero ¿y el resto? Auguramos un dulce sufrimiento a los amantes de la velocidad y sobre todo a los aficionados a la primera persona, los disparos certeros y mundos de mayor o menor horizonte. Todos los años pasa igual, eso no se le escapa a nadie, pero en esta etapa hay más de una docena de títulos que van a dinamitar nuestro sistema de puntuación con cifras estratosféricas y que van a sembrar de dudas la mágica selección navideña. Pero para eso estamos nosotros, para ayudar a que elijáis lo más conveniente o a que suprimáis un poco de turrón en pos de muchos momentos inolvidables junto a vuestras máquinas.



Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...

675 días aguantando a Chip&Ce sus comentarios infinitos sobre la barba de Gasol. ¡Le vamos a jubilar!

34 horas al día ha empleado Omar «El Hombre Elefante» en hacer la guía de Little Big Planet.

6 seg. es el tiempo que necesita «Curro» Caballero para encajar una gol en propia puerta en FIFA 09.

2 horas tarda el cansino Edgar & CÍA en dar el primer pase a un jugador de su equipo en PES 2009.

9 minutos al mes trabajando en la redacción (Wiki).

sumario

#95
DICIEMBRE
2008

PS2
PS3
PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

ORO

PLATA

BRONCE

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

CALIDAD PRECIO

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

DEMO JUGABLE

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.









PlayStation
Revista Oficial - España



36 **PSN: GTI CLUB +**
NEMESIS PILOTA UN R5 POR LAS CALLES DE LA COSTA AZUL

NEWS 12
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

PS ON-LINE 34
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED

TEST 56
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

VERSIÓN BETA 124
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

BUZÓN 132

CONSULTORIO 134

PLAYSTYLE 145
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS



148
ZONA VIP.
MACARENA GÓMEZ, LA PROTAGONISTA DE SEXYKILLER A TIROS EN LA REDACCIÓN.





68
DEAD SPACE. EL VEREDICTO DEFINITIVO DEL JUEGO MÁS TERRORÍFICO DEL MOMENTO

152
BLU-RAY:
ESPECIAL ANIMACIÓN CON LOS MEJORES LANZAMIENTOS


NO TE DETENGAS.
DOMINA TU ENTORNO USANDO HABILIDADES ACROBÁTICAS Y OBJETOS DE TU ALREDEDOR PARA ALCANZAR NUEVAS ALTURAS.
NUEVAS HABILIDADES PARA EL COMBATE COMO DIVIDIR OBJETIVOS, PATADAS Y DISPAROS CON UNA MANO MIENTRAS TE CUELGAS CON LA OTRA.
COMPLETA LOS DESAFÍOS QUE ENCONTRARÁS ENMASCARADOS EN UNOS ENTORNOS FASCINANTES.
TOMB RAIDER UNDERWORLD
WWW.TOMBRAIDER.COM
PLAYSTATION 3
16+
CRYSTAL DYNAMICS
eidos
proein games
dos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
button logo are used under license from Microsoft. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.





La estructura de los circuitos será mucho más espectacular que en anteriores ediciones.

COLIN MCRAE DIRT 2

FECHA DE LANZAMIENTO
PRINCIPIOS 2009

PS3 La moda de los títulos de carreras arcade *off-road* está en su punto álgido. Muchos son los juegos de este estilo que han salido últimamente, y hasta sagas clásicas como *Colin McRae* se están acercando a él. ***DiRT 2*** continuará la senda que comenzó su antecesor: abandonar paulatinamente la simulación, huir de los «grilletes y constricciones del mundo real de los rallys», tal y como dicen desde **Codemasters**, para acercarse más al *arcade*, a la espectacularidad y los escenarios más peligrosos. Los cañones del *Creek Trailblazer* de Utah, los bosques del *Rawang Rally Run* de Malasia o la *Battersea Battle* de Londres (un increíble circuito





Homenaje. El primer coche que tendremos será el Subaru Impreza con el que Colin McRae ganó tantas carreras en el Mundial de Rallys.



Hasta las motas de polvo. El año pasado nos impresionamos con el nivel de detalle del primer DiRT. Codemasters quiere ahora superarlo con creces.

Espectacular. Battersea Battle promete ser una de las carreras más impresionantes. Nocturna y llena de gente alrededor.



nocturno de rally a través de un polígono industrial abandonado) son algunas de estas carreras que demuestran el nuevo camino de los *Colin McRae*. Y para ganar, podremos usar hasta siete tipos de vehículos, aún si anunciar, aunque se sabe que cada uno tendrá sus propias características. Eso sí, se incluirán multitud de licencias de vehículos de rally y de *off-road* como siempre ha ocurrido en la saga. Y entre ellos estará el Subaru Impreza del primer juego, que pilotó Colin McRae durante varios años.

McRae falleció en septiembre de 2007 y se le quiere dar un homenaje con este nuevo juego. Según **Codemas-**



Viviendo en la Roulotte.
El interior de la caravana será el punto central del modo World Tour. En ella vivirás cuando no estés compitiendo y su aspecto cambiará en función de tus éxitos. Más vale que ganes, porque si no la tendrás hecha una porquería.



Muchos de los entornos en los que correremos existen en la realidad.



On-line.
Desde Codemasters se promete prestar especial atención al modo On-line. Está previsto incluir diversas opciones y características para crear toda una comunidad de pilotos.

Muchos estilos.
Contra el crono o contra otros pilotos, de día o de noche, por un cañón o por el bosque, sobre grava o barro... Tantas serán las opciones que no habrá dos carreras iguales.





Sentirás el aliento del público, que irá a las carreras a animar a su favorito.

ters, *DiRT 2* destacará por su variedad en los estilos de carrera. Serán muchas las opciones y formatos, todos ellos inspirados en las auténticas carreras *off-road*. Entre ellos podremos encontrar las clásicas competiciones de rally, aunque ahora en escenarios más peligrosos e intrincados. También los *raid*, en los que lucharemos contra otros ocho competidores en tramos con miles de obstáculos.

Pero el mayor aliciente será el modo *World Tour*, del que poco se sabe excepto que viajaremos por todo el mundo participando en carreras y que incluirá un curioso menú interno de nuestra caravana por la que nos podremos mover y en la que se reflejarán nuestros éxitos en forma de lujos, trofeos o accesorios.

Por último, hay que destacar que para esta nueva edición se está utilizando el motor *EGO*, que ya apareció en *Race Driver: Grid* y que promete afinar aún más el sistema de físicas y de daños de *Neon* (que movía el primer *DiRT*) para llegar a un nuevo nivel de realismo.



news

Todo lo que necesitas para estar a la última

TECNO NADA POR DELANTE, NADA POR DETRÁS

Sony DSC-T700

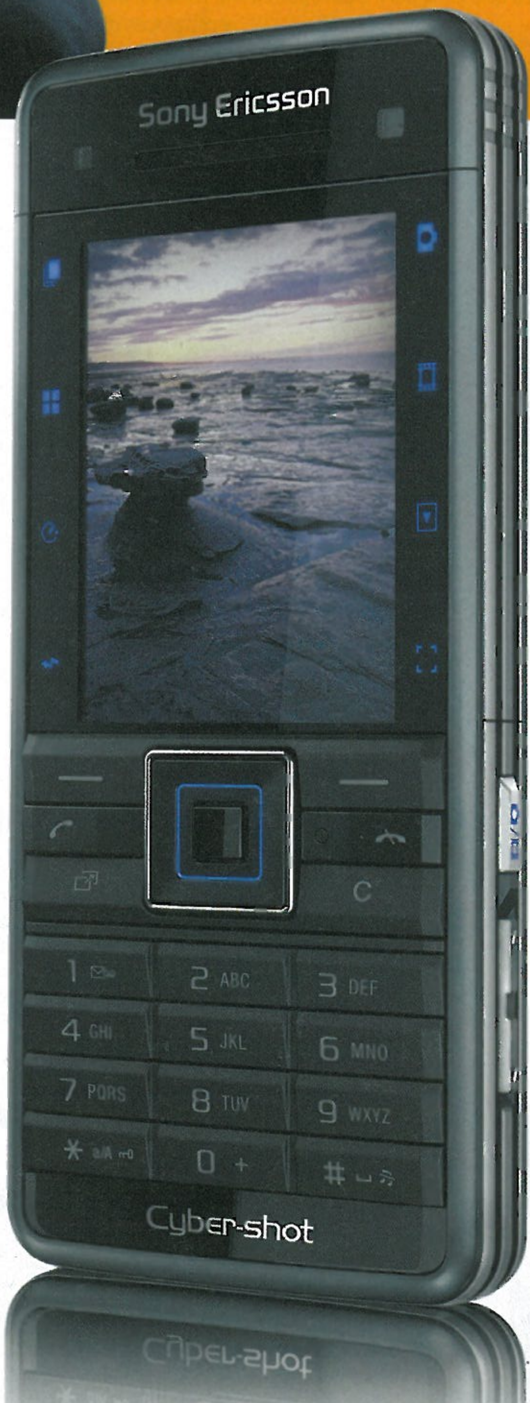
Sí, son extraplanas, con apenas 16,4 mm de grosor. A pesar de su extrema delgadez incluye un potente zoom óptico de 4x, 10.1 Megapíxeles, detector de sonrisas, una pantalla de 3,5 pulgadas y 4 GB de memoria interna. Además, está disponible en cinco colores: negro, plata, verde, rosa y marrón. 380 € www.sony.es





MIRROR'S EDGE

Todos los detalles del original juego de Electronic Arts en la página 74.



CON LICENCIA PARA MATAR

Sony Ericsson C902

Es el nuevo gadget que el agente 007 luce en Quantum Of Solace. El teléfono, aparte de contar con todas las opciones indispensables de la telefonía móvil, se caracteriza por disponer de una cámara de 5 Megapíxeles y una memoria interna de 160 MB. Posee detector de caras, flash, autofocus y es capaz de hacer 9 fotos simultáneamente. 380 € www.sonyericsson.com

TRES DE NECESIDAD

Lo último para tu PlayStation 3 y PSP



1 Silenciadores.

Con estos silenciadores para la batería de Rock Band evitarás el ruido del impacto de la baqueta en el tambor a la vez que mejoras el efecto de rebote al tocar. PVP: 19,95 €

2 Protección Nano PSP.

Ahora que acabas de estrenar tu nueva PSP 3000, conserva impoluta y brillante su pantalla con este kit de limpieza. Empleándolo crearás una película que evitará el polvo y las molestas huellas de los dedos. PVP: 5,95 €



3 Micro wireless.

Micrófono inalámbrico de Logitech con una calidad de sonido inmejorable, compatible con PS2 y PS3. Lleva una batería con 20 horas de vida y posee una autonomía de más de 10 metros de distancia. PVP: 65 €





El detalle.
Mini-cargador.

Del tamaño de un ratón, este cargador de Duracell cuenta con dos pilas ActiveCharge para que la energía no te falle. Está disponible en tres colores: verde, rosa y azul. PVP 17,95 €

RADIO ON-LINE
Benteq iBlik

Esta radio Wi-Fi permite escuchar más de 10.000 emisoras a través de Internet, pero lo mejor es que incorpora DECK para iPod. Incluye, además, mando a distancia y altavoces de 6 Vatios. 149 € www.benteq.es





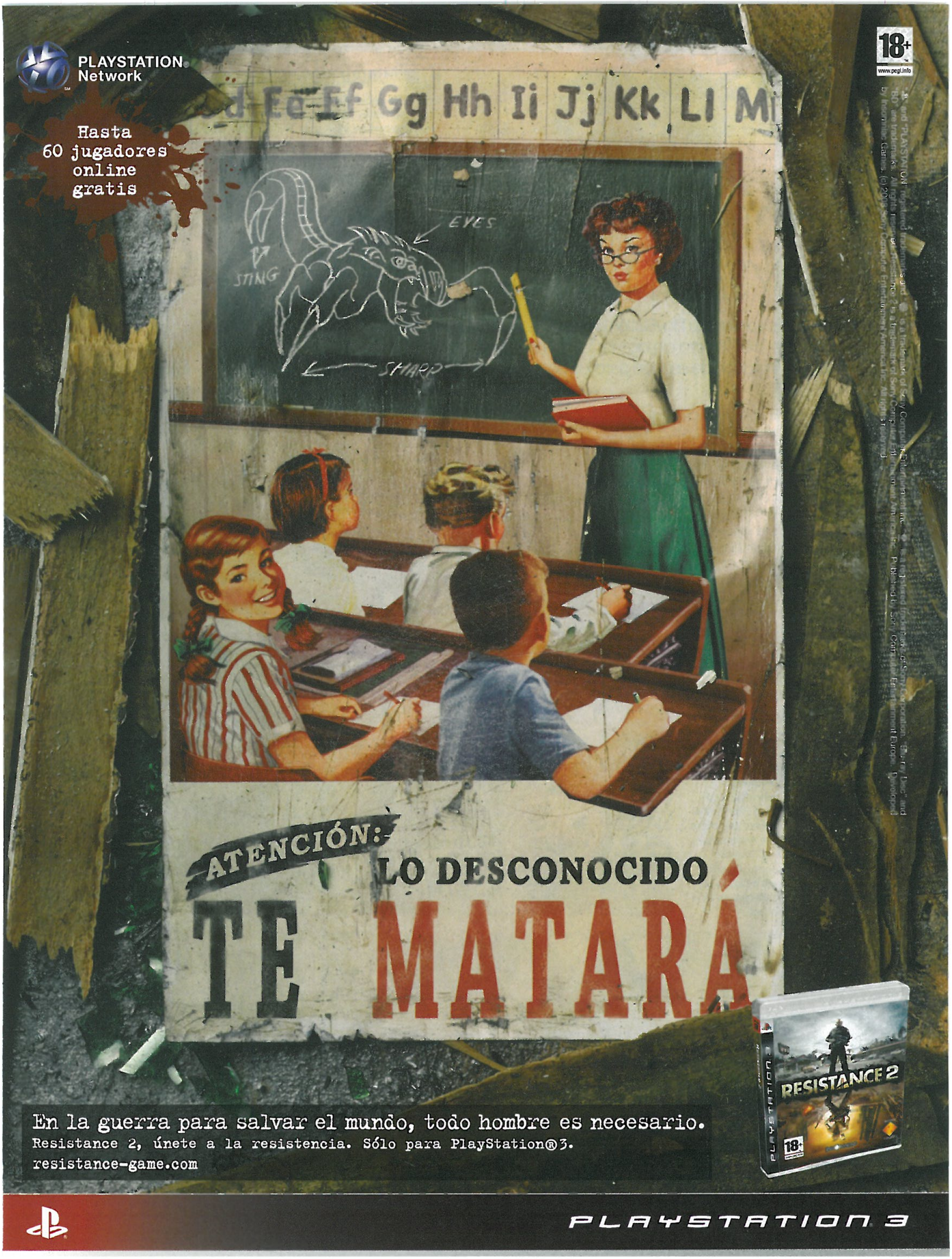
TV DE BOLSILLO
myTV Player

La gran novedad de este televisor portátil es que puedes recibir la TDT gracias a su antena desplegable interna e incluso utilizarla como codificador TDT conectándola al televisor. Tan sólo pesa 200 gramos y tiene una pantalla de 3,6 pulgadas. 159 € www.hauppauge.fr/Spain/

UNAS GAFAS MUY EQUIPADAS
Spy Sunglasses

Otro gadget que bien podría utilizar James Bond serían estas «gafas espía», pues integran cámara de fotos y reproductor MP3. Dependiendo del modelo, van equipadas de una memoria interna de 1 GB o 2 GB. Asimismo, van acompañadas de un mando a distancia del tamaño de un botón que podrás llevar colgado del cuello. 127€ (1GB) y 156 € (2GB) www.saytes.es




PLAYSTATION Network
Hasta 60 jugadores online gratis
18+
www.pegi.info
EYES
STING
SHARP
ATENCIÓN:
LO DESCONOCIDO
TE MATARÁ
En la guerra para salvar el mundo, todo hombre es necesario.
Resistance 2, únete a la resistencia. Sólo para PlayStation®3.
resistance-game.com
RESISTANCE 2
PLAYSTATION 3

www.revistaplaystation.com

Entra en la web de PlayStation Revista Oficial para seguir al día las noticias más importantes, nuestros análisis y las últimas novedades... Por supuesto, los mejores reportajes y las guías más exhaustivas para que no te pierdas ni un secreto de tus títulos favoritos para las consolas PlayStation.

EDICIÓN LIMITADA DE PLAYSTATION 3 160 GB

Ahora podrás convertir tu PlayStation 3 en un centro multimedia gracias a su disco duro de 160 GB para almacenar fotos, música, vídeos, los mejores juegos y sin limitación de espacio para las descargas de PlayStation Network

Ya está a la venta esta edición limitada de **PS3**. El *pack* incluye un bono de 70 € para descargar cuatro juegos de *PlayStation Store; Ratchet & Clank: En busca del tesoro; Super Stardust HD; Gran Turismo 5 Prologue; y The Last Guy*. Y por supuesto, también incluye el mando *DualShock 3*, con vibración incorporada. Todo el conjunto se vende a un precio estimado de 449,99 €. Sin duda, la gran capacidad de este modelo la va a convertir en un elemento indispensable para descargar contenidos de *PlayStation Network*. Además, continúa siendo el reproductor *Blu-ray* más barato del mercado. El complemento ideal para cualquier hogar.





LOS CLÁSICOS MÁS POPULARES EN SINGSTAR

En diciembre se pondrá a la venta una nueva edición de Singstar. Recoge 30 de las canciones más representativas de la música española. «La puerta de Alcalá» de Ana Belén y Víctor Manuel, «Cuéntame» de Fórmula V, «Te quiero, te quiero» de Nino Bravo o temas tan populares como «El baúl de los recuerdos» de Karina o «Como una ola» de Rocío Jurado, van a hacer vibrar a toda la familia estas navidades en PS2.

AMPLÍA TU VESTUARIO EN LITTLE BIG PLANET

Desde el 5 de noviembre hay 4 contenidos descargables en *PlayStation Store* para *LittleBigPlanet*. Dos trajes gratuitos (*Halloween* y Astronauta), uno especial por 1,99 € (traje de MotorStorm) y un objeto de coleccionista: una camiseta exclusiva por 4,99 €. El día 13 llegará uno nuevo, el traje de planta *sackívora*.





GAMERS DAY 2008

¡No te lo pierdas el 17 de diciembre!

PlayStation Revista Oficial y **Sony C.E. España** te invitan a participar un año más en el **Gamers Day**. Durante un día conocerás todas las novedades que la compañía tiene preparadas para estas navidades en **PlayStation 3**, **PlayStation 2** y **PSP**. Si quieres ser uno de nuestros cinco invitados al evento, entra en www.revistaplaystation.com para consultar las bases y participar en la promoción. ¡Date prisa!


Prepárate para el futuro
Fallout 3
Ya a la venta
PrepareForTheFuture.com
18+
www.pegi.info
Games for Windows LIVE
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Bethesda SOFTWORKS







ATARI DE PELÍCULA

Los Cazafantasmas y Riddick

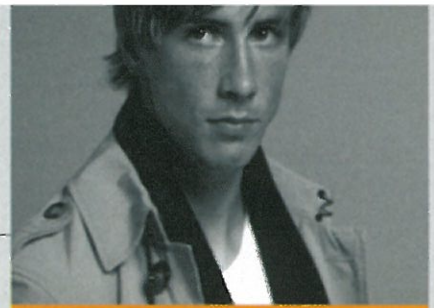
Coincidiendo con el 25 aniversario de la película, **Atari** lanzará al mercado en 2009 *Ghostbusters: The Videogame*. Los guionistas originales, Harold Ramis y Dan Aykroyd han sido los encargados de escribir el guión para esta nueva historia protagonizada por los *Cazafantasmas* en una extraordinaria aventura de acción para **PlayStation 3** y **PlayStation 2**. Por otro lado, la compañía también distribuirá *The Chronicles of Riddick: Assault On Dark Athena* en marzo de 2009. El juego nos pone en la piel de Riddick luchando contra los mercenarios de la nave *Dark Athena*. Verá la luz en **PlayStation 3**.

CLÁSICOS DE MEGA DRIVE

Los títulos que han dado forma al glorioso pasado de **Sega** se han reunido en una recopilación única para **PlayStation 3**. En el Blu-ray vas a encontrar los mejores juegos de *Mega Drive, Master System* y los que triunfaban en los salones recreativos en los años 80. El grupo de desarrollo **Backbone Entertainment** ha sido el responsable de realizar este proyecto, *SEGA Mega Drive Ultimate Collection*. Los 40 juegos reunidos bajo este título incluyen auténticas maravillas como *Sonic The Hedgehog 1, 2 y 3, Columns, Alien Storm, Ecco The Dolphin o Space Harrier*. Los *fans* de la compañía van a encontrar también obras de culto como *Streets Of Rage 1, 2 y 3*. Todos se muestran a una resolución de 720p.







Fernando Torres ficha por El Corte Inglés

Por fin se desveló para qué famosa compañía había prestado su imagen el delantero del Liverpool F.C. y de la selección española. Fernando Torres protagoniza la campaña otoño/invierno de la Moda Hombre de El Corte Inglés. La sesión fotográfica tuvo lugar en Plato Gray Space, en Liverpool. Allí, el 9 de la selección demostró que sabe desenvolverse como modelo tan bien como en el campo. Con toda naturalidad se comportó como un auténtico profesional para mostrar las nuevas tendencias en la moda masculina.



Tu revista digital de tecnología

Zeta Digital ha puesto en marcha la primera revista digital en castellano sobre gadgets, internet y videojuegos. La publicación estará disponible en www.hongi.es con carácter mensual. Su nombre proviene del típico saludo esquimal en el que se frotan nariz con nariz. El lector encontrará en Hongi fotos, vídeos y podrá escuchar música, votar y acceder a otras páginas para estar a la última en el cambiante panorama tecnológico. Ceros, la plataforma webzine que usa Hongi.es, es la que ha elegido también Grupo Zeta para manpreview.com de la revista Man y elwik.es de Interviú.

LA COPA 40 EA SPORTS

Los 40 Principales y EA Sports organizan este año la competición con FIFA 09 en su versión para PS3. Tendrá lugar en diez ciudades de España los días 18 y 25 de octubre, 1, 8, 15 y 22 de noviembre. La final será el 29 de noviembre en Madrid. Inscríbete en las sedes de los 40 Principales.





Las expresiones faciales son uno de los puntos más trabajados por los programadores.





Tercera edad. Gouken contra Gen. Para que luego digan que los ancianos sólo se dedican a ver «Saber Vivir».



STREET FIGHTER IV

NOVEDADES EN EL JUEGO DE LUCHA MÁS ESPERADO

Nos echamos unas partidas con el esperado regreso del título que definió el género

Nuestra sesión de juego con la versión **PlayStation 3** nos permitió conocer a personajes que aún no habían sido anunciados y que harán aparición como contenido adicional, no disponible en la versión *arcade* del juego.

Por un lado, tenemos a luchadores que ya habían combatido en anteriores entregas del juego, como Cammy, Fei Long, Dan o Gen. Pero, sin duda, la incorporación más espectacular y que será la más apreciada por los seguidores de la saga es la de Gouken. Se trata nada menos que del maestro de los míticos Ryu y Ken, y a la vez hermano mayor de Akuma y compañero de entrenamientos del mismo. Este misterioso luchador siempre había aparecido como secundario, así que esta cuarta entrega de la franquicia será su debut como participante con todas las de la ley.

Además, también existirá un modo Historia propio para cada uno de los personajes y que será exclusivo de esta versión, así como las correspondientes opciones de juego On-line que no pueden faltar en ningún título de lucha actual que se precie. Eso sí, parece que habrá que esperar a 2009.



GUITAR HERO
WORLD TOUR
LA EXPERIENCIA MUSICAL MÁS COMPLETA
NUEVO GUITAR HERO CON BATERÍA, GUITARRA, MICRÓFONO
Y MÁS DE 85 CANCIONES PARA TOCAR EN GRUPO
A LA VENTA
El 21 DE NOVIEMBRE
WWW.GUITARHERO.ES
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
Wii
Vicarious Visions
redoctane
GUITAR HERO WORLD TOUR 2008 ACTIVISION PUBLISHING, INC. GUITAR HERO, ACTIVISION AND REDOCTANE ARE REGISTERED TRADEMARKS OF ACTIVISION PUBLISHING, INC.
ACTIVISION
activision.com





BIONIC COMMANDO

BALANCEOS EN GRIN

Visitamos los estudios de Grin Estocolmo y nos dejan jugar con Bionic Commando

Pasearse por las oficinas del estudio sueco **Grin**, en Estocolmo (tierra de albóndigas y licor salado... o eso nos contaron allí), es como visitar la oficina ideal para muchos de nosotros. Con un evidente sabor hogareño, acentuado por el hecho de tener que quitarse los zapatos nada más cruzar la puerta de entrada (costumbre en las casa suecas) y andar por allí en calcetines como Pedro por su casa, el sitio estaba repleto de gente. Y, a la vista de las figuritas, dioramas, pósters y cachivaches varios que adornaban sus mesas, fue inevitable sentirse pronto como cercano (los tonos del teléfono móvil con la sintonía de *Buffy* y las recreativas en mitad de la oficina también ayudaron, claro). Pasadas las presentaciones y el pequeño *tour* guiado por el estudio, comprobando antes que no hubiera nada en los monitores que no pudiéramos ver (porque en **Grin** están trabajando en algo ultrasecreto... no, no sabemos qué es), estuvimos jugando varias horas con una *beta* del nuevo ***Bionic Commando*** y la experiencia fue totalmente satisfactoria.

No es que el juego necesite muchas ayudas externas, todo hay que decirlo (aunque jugar descalzo, como en casa, nunca se agradece lo suficiente), ya que nuestras primeras impresiones no podrían ser mejores. Especial-



VOLANDO VOY... Existen numerosos enemigos voladores en Bionic Commando. Pero, además, algunas zonas presentan minas que al desactivarse se convierten en zonas de agarre estupendas... e impepinables. Éstas sirven de transición entre algunas fases y resultan, una vez avanzado el juego, un peliagudo desafío a nuestra habilidad.



Contra algunos enemigos será vital exprimir a fondo el brazo biónico y las habilidades que permite. La munición no siempre es suficiente...





ADRENALINA. No es sólo que existan movimientos especiales llamados «adrenalínicos», que pueden usarse al llenar ese medidor que se ve a la izquierda en la captura, sino que el juego empuja al subidón: la captura superior corresponde al primer momento en que tenemos el brazo biónico y nos dicen «vamos, valiente, salta». A partir de ahí, quedamos enganchados.





mente en cuanto a la campaña de un solo jugador se refiere, ya que al multijugador, que también vimos, le hacen falta algunos equilibrados.

Ambientado inmediatamente después del final del *Bionic Commando* clásico (y de su reciente *remake* por parte de los mismos **Grin**, *Rearmed*), esta especie de secuela contemporánea presenta a Nathan Spencer a punto de ser ejecutado, cuando es rescatado para el servicio después de que un ataque terrorista deje la ficticia *Ascension City* hecha unos zorros. La mecánica (se llegó a barajar que sería de entornos abiertos) es, en realidad, bastante lineal, llevando al personaje por diferentes secciones cerradas. No obstante, éstas son lo suficientemente grandes y ofrecen tantas posibilidades como para sacar partido al brazo biónico del personaje. Que es, ni más ni menos, el mayor logro del juego según lo que hemos podido ver. Balancearse en ***Bionic Commando*** es complicado, exige un período de aclimatación a la dinámica, ya que no se basa tan sólo en apretar un botón y listo: hay que fijarse en los colores de la retícula para saber dónde y cuándo podemos engancharnos en algún saliente. Pero, además, el brazo tiene utilidad práctica (¿vital?) en el combate, pudiendo ejecutar *combos*, lanzar objetos pesados, etc. Opciones todas ▸

Bionic Commando conserva, por suerte, parte de la dificultad añeja del clásico

DESCALCITOS Y ENGANCHADOS. Así pasamos varias horas con Bionic Commando, resistiéndonos incluso a parar para comer. Los zapatos, mientras, a buen recaudo en su ordenado caos...







El modo multijugador se beneficia de la posibilidad de engancharse a los demás jugadores, convirtiéndose en un delicioso caos de contacto biónico.





LIBERTAD LIMITADA. Dentro de los espacios cerrados (porque hay que cumplir cierto objetivo antes de avanzar) que componen los niveles camuflados de Bionic Commando, hay libertad para aproximarse a los enemigos como uno quiera. Pero siempre habrá por donde no se pueda seguir avanzando...





Levantar vehículos y lanzarlos es sólo una de las muchas habilidades que otorga el brazo biónico. Resulta aún más útil cuando se usan enemigos.



que se irán aprendiendo como habilidades de Nathan, el protagonista.

Después de varios niveles vistos (en la ciudad, en cavernas y contra un jefe final del que no podemos hablar), las sensaciones son buenísimas: mecánica exigente pero muy satisfactoria una vez dominada, espectacularidad visual, invitación al desmadre... Algo que se traslada tal cual al multijugador, ubicado en versiones compactas de los escenarios, y con los modos habituales.

La única pega que hemos apreciado es el equilibrado de armas, ya que algunas eran demasiado poderosas. ***Bionic Commando*** se espera que llegue a nuestro país para principios de 2009 y, francamente, no podemos esperar. **STAN BY**


DONDE TE LLEVE
UN BESO...
... te estará esperando un mundo de nuevas sensaciones.
Y ya no podrás parar ni sus besos apasionados ni tu deseo. Y será genial dejarte llevar sin miedo a que te corten el rollo. Porque llevarás tus **condones Love o Fantasy**, pensados para que no te quiten comodidad. Preservativos con **forma Easy-On, más fáciles de poner**. Y **extra lubricados**, para ya sabes..., sentir más placer y tener mayores sensaciones. Son de la más **alta calidad, son Durex**.
durex
love
8 Preservativos
Para los más jóvenes
durex
fantasy
8 Preservativos
Para los más jóvenes
welcome
durex
Sexperience
CPSP 0819 CAT
www.soyunmuaker.com



Mundo variable. Un programador chiflado nos atosigará con enemigos y peligros, no descartes pasar del oeste a luchar contra zombis.



EL HÉROE OLVIDADO

Bueno, no exactamente. Matt Hazard nunca existió, pero la gracia del proyecto es hacernos creer que así ha sido. Vicious Cycle (autores del notable Dead Head Fred en PSP) vuelve a apostar por un guión satírico y cargado de humor, para representar a un héroe de videojuego de capa caída en busca de redención y recuperar su prestigio superando el último y más peligroso videojuego como si de un Mickey Rourke se tratase. Para ponernos en el papel, el equipo ha diseñado un montón de videojuegos falsos, tráilers virales y entrevistas a Matt Hazard entre bastidores.



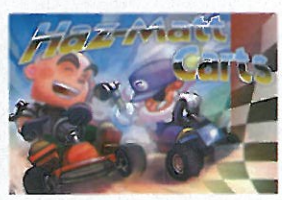


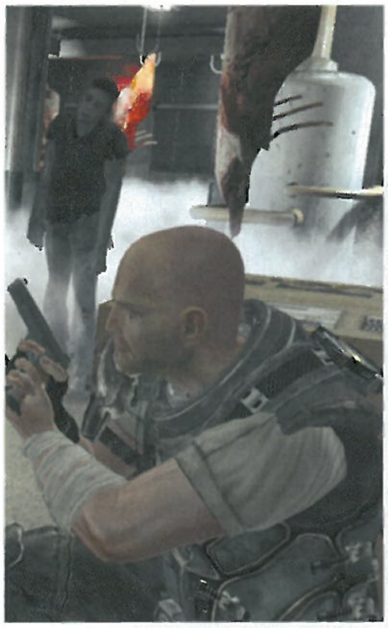


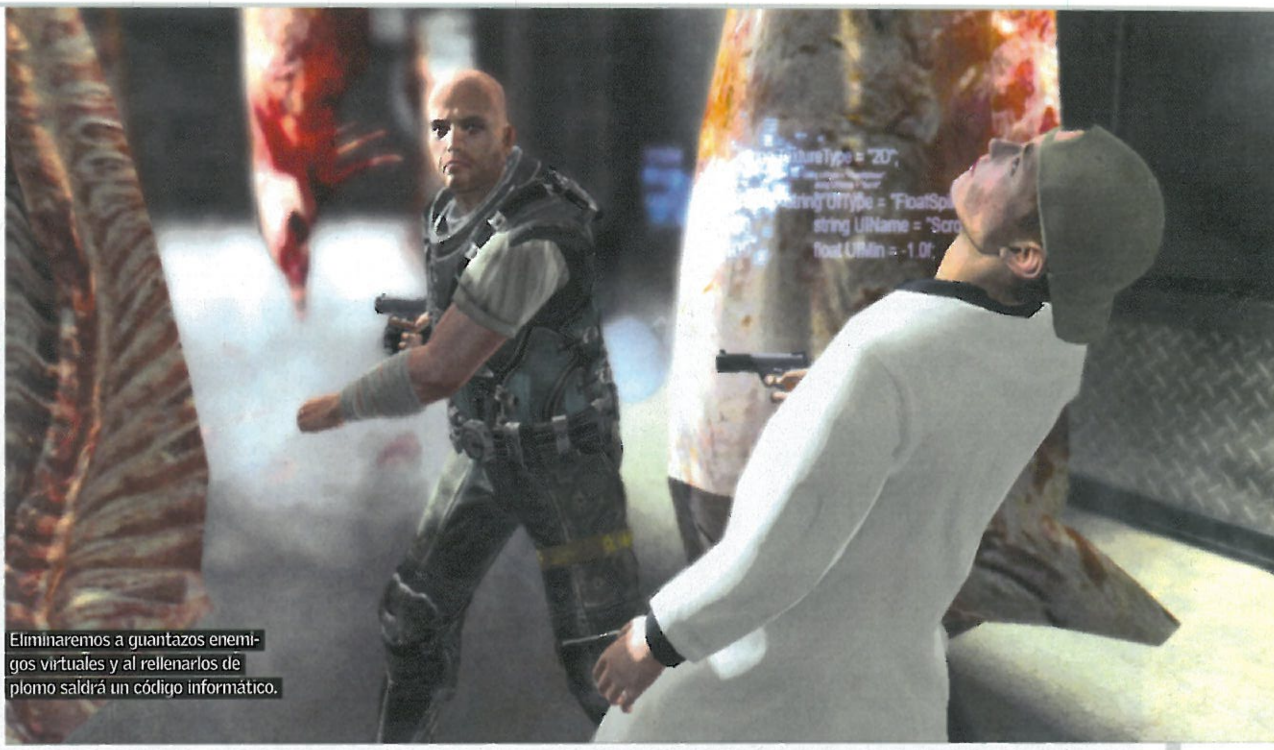












Eliminaremos a guantazos enemigos virtuales y al rellenarlos de plomo saldrá un código informático.





EAT LEAD

UN NUEVO CONCEPTO DE HÉROE

Eat Lead, el nuevo proyecto de Vicios Cycle Software, juega paradógicamente a ser un videojuego

Uno de los estudios alternativos más destacados del panorama actual (*Vicious Cycle Software*) prepara una apuesta radical para su primer juego de acción de **PS3**. ***Eat Lead*** es un juego de acción en tercera persona, donde lo que menos importa es su estructura: en la premisa y sus influencias se encuentra su encanto.

Como ya ocurrió con *Dead Head Fred*, el guión es la estructura fundamental para desarrollar la acción. Tomaremos el control de Matt Hazard, un antiguo héroe del mundo del videojuego, y es que en el universo de ***Eat Lead***, los personajes de la industria son reales (como si fuesen actores). Esta licencia ha propiciado la avalancha de marketing viral con la que **D3 Publishers** nos ha desbordado. Desde un listado con pantallas y carátulas (mirad a la izquierda) de juegos que jamás existieron (representando con esmero las diferentes etapas del sector en los últimos 15 años) a tráilers por Internet donde se nos presenta a Matt Hazard como una estrella estrellada norteamericana.

Eat Lead supondrá la resurreción por todo lo alto de Matt Hazard a base de lo que mejor sabe hacer: repartir plomo y puñetazos en el que será el videojuego definitivo, incluyendo todo lo que podría gustarnos (armarios roperos con tatuajes, vaqueros, zombis... todo junto). La jugabilidad promete dar un paso allá en el género de la acción en tercera persona y las coberturas. El escenario es dinámico (existirá un programador malvado que funcionará como *master*, cambiando nuestra ubicación o llenándolo de enemigos) por lo que deberemos estar alerta en todo momento, ya que nuestra cobertura puede dejar de ser segura en cuanto lleguen los zombis...

El mundo de Eat Lead, un falso videojuego, nos permite reírnos de las licencias en la industria



De izquierda a derecha: Rafael Nadal, Antonio Asensio Mosbah, Rosa Cullell, José Montilla, Mònica Terribas, Albert Sàez y Francisco Matosas.

La gala celebró también el 30° aniversario de El Periódico

TV-3, PREMIO ANTONIO ASENSIO POR SU RIGOR Y CALIDAD

La gala de entrega del VI Premio Antonio Asensio, otorgado a **TV-3**, defendió el periodismo riguroso, independiente y de calidad capaz de dar respuestas en un momento de incertidumbre como el actual. Durante el acto en Barcelona, el presidente de la Generalitat, José Montilla, señaló que la credibilidad, la responsabilidad y la adaptación a los nuevos tiempos son algunas de las cualidades que han convertido en «modelos de referencia» a **TV-3** y a **El Periódico de Catalunya**, que cumple 30 años.

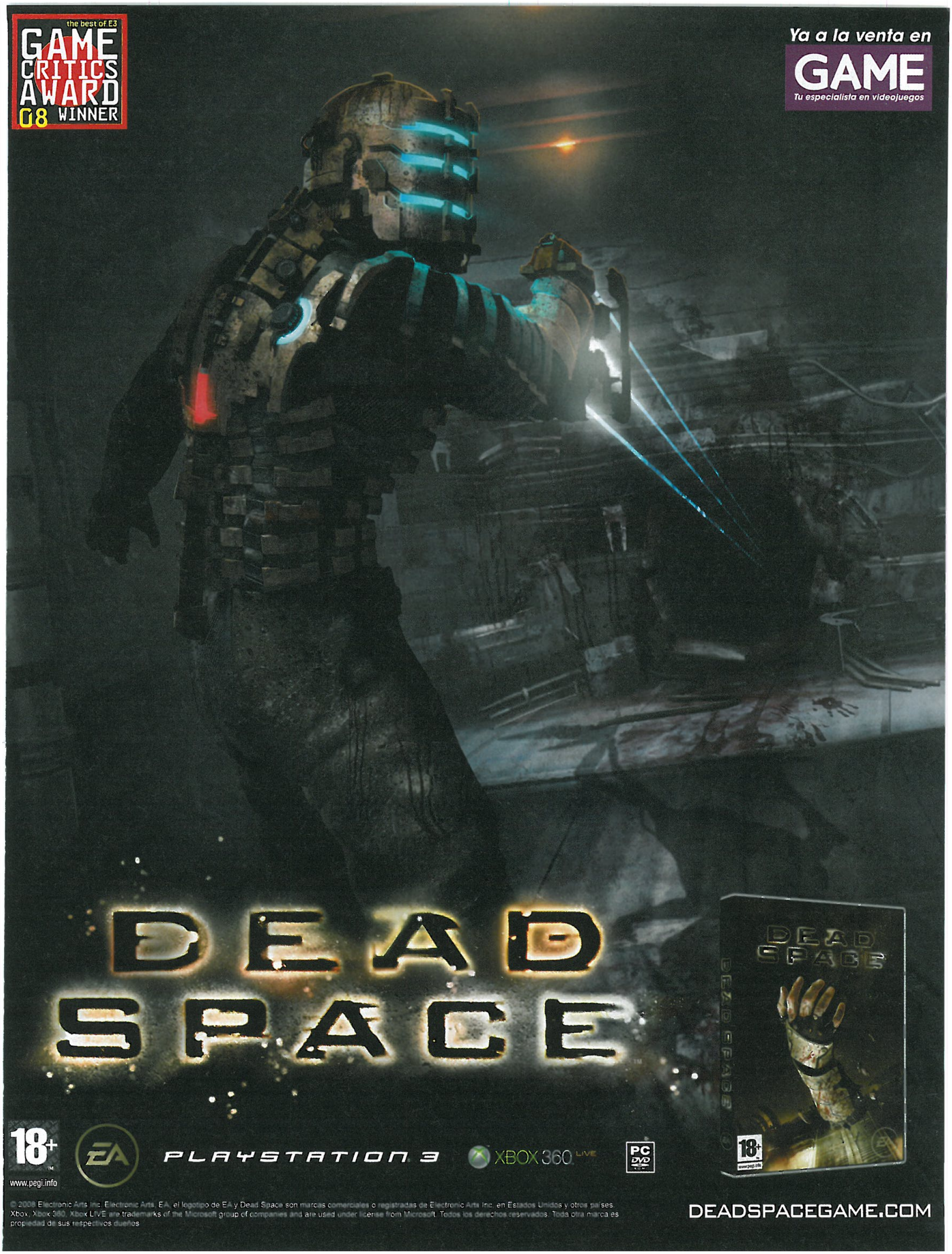
Francisco Matosas, presidente de **Grupo Zeta**, al que pertenece este diario, recordó que tanto **TV-3**, desde su fundación, como **El Periódico de Catalunya**, desde que inició su edición en catalán, son claves «para la normalización de la lengua y para la cohesión social». Matosas evocó al hombre que hizo posible el nacimiento de **El Periódico**, Antonio Asensio Pizarro, fundador de **Grupo Zeta**. La audacia empresarial y el sentido de la libertad del fundador fueron glosados también por Rafael Nadal, director de **El Periódico,** y por el presidente de la Generalitat.

La directora de **TV-3**, Mònica Terribas, dijo sentirse deudora de ese legado cuando recogió el galardón de manos de Montilla y del vicepresidente ejecutivo de **Grupo Zeta**, Antonio Asensio Mosbah. Terribas destacó que recibir este premio supone un «estímulo» para afrontar un «momento complicado» como el presente manteniendo la fidelidad «a los principios de libertad, rigor e independencia».

Entre otros, asistieron los expresidentes de la Generalitat Jordi Pujol y Pasqual Maragall; el alcalde de Barcelona, Jordi Hereu; el ministro Celestino Corbacho y los *consellers* Antoni Castells, Joan Manuel Tresserras, Jordi Ausàs, Francesc Baltasar, Josep Huguet y Joaquim Llena.


Irene Salazar, Ingrid Asensio, Chantal Mosbah, Jessica Asensio y Óscar Vecino.


El director de Fecsa Endesa, Josep Maria Rovira (izquierda), y el director del Área de Prensa de Grupo Zeta, Enrique Simarro.



the best of E3
GAME CRITICS AWARD
08 WINNER
Ya a la venta en
GAME
Tu especialista en videojuegos
DEAD SPACE
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC DVD
© 2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, el logotipo de EA y Dead Space son marcas comerciales o registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos y otros países. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Todos los derechos reservados. Toda otra marca es propiedad de sus respectivos dueños
DEADSPACEGAME.COM

Telefónica movistar

LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL

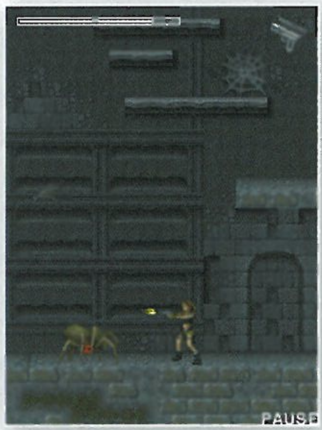
TOMB RAIDER UNDERWORLD

Lara Croft nos invita a acompañarla en su aventura más emocionante para móvil

La heroína más popular de toda la historia del videojuego no podía dejar a sus fieles seguidores sin una versión en exclusiva para móviles de su última gran aventura. Desarrollado por **EA Mobile** para **Eidos Mobile**, se trata de un juego en el que se mezclan varios géneros, desde las plataformas hasta la acción, pasando por los inevitables *puzzles*. Ya sea en 2D o en 3D, han conseguido reflejar con total fidelidad los entornos característicos de la saga, así como la siempre prodigiosa animación de Lara Croft. Como en otras ocasiones, cada uno de los escenarios cuenta con un sinfín de dificultades y numerosas trampas que sólo con nuestra habilidad podremos superar. Los *puzzles* tienen un nivel de complejidad creciente, pero el justo para no atormentar demasiado a los amantes de la acción. En cuanto a los controles, fundamentales en cualquier juego de acción, hay que reconocer que han sabido exprimir al máximo las posibilidades del teclado y el *joystick*.

Tomb Raider Underworld cuenta con un montón de niveles y varios modos de juego entre los que hay que destacar la resolución de los *puzzles* desbloqueados y el clásico modo Contrarreloj.





PARA DESCARGARLO ENVÍA EA AL 22404







SI TE GUSTÓ...
BATMAN, EL CABALLERO OSCURO
Otro juego en el que se reparten galletas sin parar y sin esperar al desayuno.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

↑ Una aventura entretenida, variada y llena de retos para todos los gustos. Es bastante fiel al espíritu de la saga de Eidos.

↓ Aunque por el tipo de escenarios no es extraño que sean un poco largas las cargas, en ocasiones se eternizan.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,3	8,2	8,9	9,0
Han conseguido recrear fielmente el universo Tomb Raider, tanto en 3D como en 2D. Muy meritorio.	Una melodía sencilla y unos efectos sonoros algo discretos. Cumplen sin más.	Pondrá a prueba nuestros reflejos y también nuestra inteligencia con los puzzles.	



Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.

Toda la información en **www.movistar.es**

top movistar DESCARGAS



SMACKDOWN VS. RAW 2009

El juego oficial de la WWE

Convertido por la televisión en uno de los «deportes» preferidos por la gran mayoría de niños y chavales españoles, la *WWE* es la más prestigiosa y popular de las competiciones centradas en la lucha libre americana. Programado por **THQ Wireless** y **Bight Games**, *Smackdown VS. Raw 2009* presenta como principal novedad la posibilidad de crear nuestro propio luchador para jugar en el modo Carrera. Empezando desde lo más bajo del escalafón, nuestro objetivo será hacernos con el Gran cinturón de la *WWE*. Con respecto a la anterior entrega, otro aspecto potenciado son los golpes especiales, llaves estranguladoras o golpeos voladores desde los rincones del *ring*. Podremos golpear con objetos, pelear fuera del cuadrilátero e incluso elegir las respuestas para provocar a los rivales y poner en pie al público.

Entre los luchadores de esta edición de 2009 se encuentran los archiconocidos *Undertaker, Batista, Edge, John Cena, Randy Orton* y *CM Punk*.



SI TE GUSTÓ... VIRTUA FIGHTER MOBILE
Si te apasionan los juegos de lucha, este clásico de Sega es de los mejores para móvil.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

↑ Los fanáticos de la serie alucinarán con las animaciones y su jugabilidad, apta para todos los públicos

↓ Con la tensión del combate, los que tengan los dedos grandes se saldrán del juego en más de una ocasión.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,9	8,0	9,0	8,9
Han conseguido unas animaciones más realistas y gran variedad de movimientos.	Una melodía muy cañera, pero luego los efectos especiales son un tanto elementales.	Han logrado mejorar la jugabilidad y hay nuevos modos y más golpes especiales.	



1 FIFA 09
El juego de fútbol de moda también golea en móviles.



2 TETRIS
El arcade que revolucionó por completo la historia del videojuego. El original.



3 2009 REAL FOOTBALL
En móviles es el que más goles marca. Es el líder.



4 EL INTERNADO
Todo el misterio de la serie de TV puede resolverse ahora con este juego.



5 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
El mejor juego de fútbol del año.



6 SILENT HILL 2: TODO TERROR!
El éxito de Konami hará que tiemblen los móviles.



7 GHOSTS'N GOBLINS 2008!
El clásico de las recreativas vuelve más fuerte que nunca.



8 MOTOGP 08
Las motos más potentes y los pilotos más veloces te están esperando.



9 BUZZ! EL CONCURSO MÓVIL
Llegó la hora de demostrar todo lo que sabes.



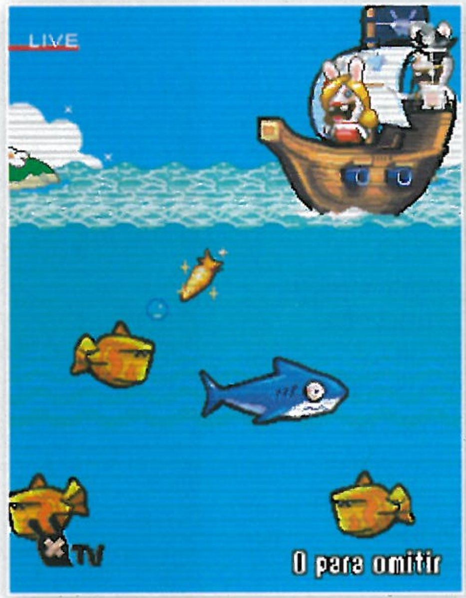
10 AMERICAN PIE: CARRERA AL DESNUDO
La película más loca inspira el juego más divertido.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

NOTICIAS

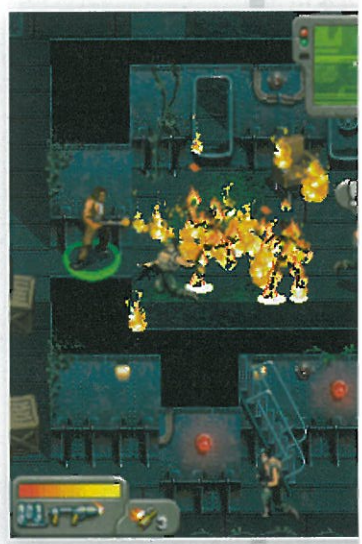
RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

Gameloft se ha propuesto propagar a nuestros móviles la mayor y más entretenida plaga de conejos de todos los tiempos. Con unos gráficos espectaculares, ***Rayman Raving Rabbids TV Party*** consta de doce minijuegos y, además, podrás elegir entre dieciséis conejos diferentes.



FAR CRY 2

En esta segunda entrega del popular juego de acción de **Gameloft** manejarás nuevos tipos de armas (granadas, rifles con mirilla telescópica, lanzallamas, etc.) y conducirás toda clase de vehículos en el corazón de África. El juego consta de diez grandes fases y podrás elegir entre tres niveles de dificultad. Para los que ya conozcan la primera entrega, destacar que se ha mejorado muchísimo el sistema de disparo y también la inteligencia artificial de los enemigos.



02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier **duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).**



PlayStation

SINGSTAR & SINGSTORE

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

MAMIS Y PAPIS EN LA SINGSTORE

NUEVO SONGPACK

1. **TAKE ON ME** – A-HA
2. **HEART OF GLASS** – BLONDIE
3. **KARMA CHAMELEON** – CULTURE CLUB
4. **RÍO** – DURÁN DURÁN
5. **WHAT'S LOVE GOT TO DO WITH IT?** – TINA TURNER

ÚLTIMOS SINGLES

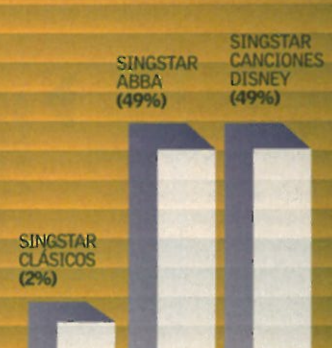
1. **STARMAN** – DAVID BOWIE
2. **BOY IN TOWN** – DIVINYLA
3. **LIFESTYLES OF THE RICH AND FAMOUS** – GOOD CHARLOTTE
4. **STREET SPIRIT** – RADIOHEAD
5. **RUNAWAY** – THE CORRS

SUGERENCIAS PARA SS CLÁSICOS

1. **GAVILÁN O PALOMA,** Pablo Abraira – THE ELF
2. **YO NO SOY ESA,** Mari Trini – JOHN TONES
3. **CANTARES,** Joan Manuel Serrat – R. DREAMER
4. **ES UNA LATA EL TRABAJAR,** Luis Aguilé – NEMESIS
5. **TE ESTOY AMANDO...** Los Grecas – LAST MONKEY
6. **LOS PAJARITOS,** Mª Jesús y su Acordeón – ANNA

LA ESTADÍSTICA
LOS SINGSTAR DE LA REDACCIÓN

Aunque es un poco pronto, los que aquí trabajamos, ya estamos pensando en qué SingStar van a tener que soportar nuestros respectivos vecinos...





PHIL
The Killers (Mr. Brightaide)
¡Menuda nana le está cantando Phil a su hijita! A ella parece gustarle, no quita ojo a la pantalla del televisor... y apunta maneras de rockera pink.



TIA
Sara Bareilles (Love song)
Una hermosa canción para cantar junto a tu pequeño... él está para comérselo, es una ricura y icómo baila!



ANIKO
Whitney Houston (Greatest love...)
Una pelea en toda regla entre madre e hija por quién coge el micro... Evidentemente gana la mamá, pero la pequeña es de armas tomar.

SS CANCIONES DISNEY
¡Todo lo que debes saber sobre esta nueva entrega en la pág. 102!

Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SingStar ABBA**.

¡GANADORES! Julio nos confiesa que, aunque pierda, siempre se lo pasa en grande cantando Un hombre y un destino a dúo. ¡Enhorabuena!



¡GANA UN SINGSTAR! Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.



cantos de sirena

POR **ANNA**

LA MAGIA DEL MUSICAL

Una vida cantada, una vida de ensueño... Decir a la persona amada, con rimas y con una banda sonora de fondo, que la quieres y que deseas pasar con ella el resto de tus días... Qué maravilloso y qué dulce crecer. Así es como llegué a la adolescencia, influida por *Grease, Annie, La Bella Durmiente, Cenicienta, Sonrisas y Lágrimas*... Y mi primer beso me trasladó a un lugar onírico, donde violines y flautas acomodaban mis sentimientos. Sí, fue como en las películas. Películas que empiezan a hacerse de nuevo un hueco gracias al fenómeno *High School Musical* (aunque le falta ese no sé qué que le haga especial)... Así que, a ver si

«Desde Toy Story no tenemos sueños»

consigue convencer a **Disney** para que nos deleite con su magia en nuevos musicales como hacía antaño. Desde *Toy Story* no tenemos sueños y por eso, con nostalgia, escribo estas líneas, recordando aquellos tiernos años por culpa de *SingStar Canciones Disney*. *Eres tú mi príncipe azul*, ¡cuántas veces habré cantado esa canción! Queremos nuevas canciones, nuevas historias, nuevas bandas sonoras y nuevos musicales de animación.



PlayStation network

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



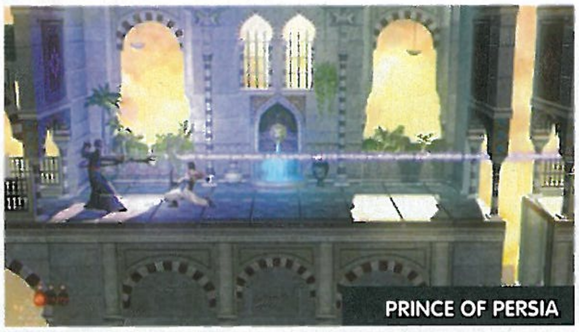
LO MEJOR DE JAPÓN

Este mes los usuarios nipones pueden recopilar los momentos más importantes de la pasada feria Tokyo Game Show gracias a la colección de vídeos de los juegos más interesantes allí presentados para las consolas de Sony, como es el caso de Tekken 6. Además, ya pueden unirse a la comunidad global de SOCOM en PS3 con la descarga de su última versión.



LO MEJOR DE EE.UU.

Los estadounidenses ya pueden disfrutar del primer capítulo de Penny Arcade Adventures: On The Rain-slick Precipice Of Darkness, el delirante RPG surgido a raíz de la popular tira cómica. Pronto llegará también a la Store europea, por cierto. Además, cuentan con la demo de otro esperado RPG para PS3, Eternal Sonata, obra de tri-Crescendo para Bandai Namco.



PRINCE OF PERSIA



SOLDNER X



ASTRO TRIPPER

¡NUEVOS JUEGOS PARA ESTE OTOÑO!

Matamarcianos y plataformas clásicas

Tres títulos muy distintos preparan su estreno en *PlayStation Store*. El primero de ellos es de sobra conocido por los usuarios más veteranos, y por los que no lo son tanto gracias a las adaptaciones que ha tenido recientemente. Aunque en esta ocasión se trata de un *remake* de la primera entrega: *Prince Of Persia Classic*. Como su nombre indica, es un *remake* de la primera entrega de la saga, sólo que con el apartado técnico adaptado a los estándares de hoy en día. Desarrollo bidimensional, muchos saltos y luchas con espadas para una odisea contra el crono en pos del rescate de la princesa. Cuando leas estas líneas ya estará disponible en la *Store*.

Los dos siguientes juegos aparecerán durante lo que queda de otoño y su desarrollo será similar: el de un matamarcianos. Se trata de *Soldner X* y *Astro Tripper*. Ambos, aparte de compartir mecánica (acaba con los cientos de enemigos que aparecen en pantalla mientras tu nave avanza de izquierda a derecha) también tienen en común un estilizado apartado gráfico en alta resolución y opciones de multijugador para compartir el juego con un amigo.

FIRMWARE 2.52

Sony C.E. acaba de liberar la última versión del firmware para PlayStation 3, más concretamente la número 2.52. Los cambios que introduce son menores y mejoran la estabilidad de algunos juegos de PS3. También corrigen ciertos problemas con la inserción de texto mediante el teclado virtual.





VIDA EN TU PS3.

Sony C.E. ha añadido una nueva funcionalidad más al ya amplio catálogo de posibilidades de PlayStation 3. Se trata de «Life with PlayStation», una aplicación que te permite estar al día de las noticias de todo tipo que ocurren en el mundo gracias a la visión global que ofrece del planeta, con las ciudades más importantes resaltadas y con imágenes casi en tiempo real de las mismas. También podrás acceder a la previsión meteorológica de cada una de las zonas.





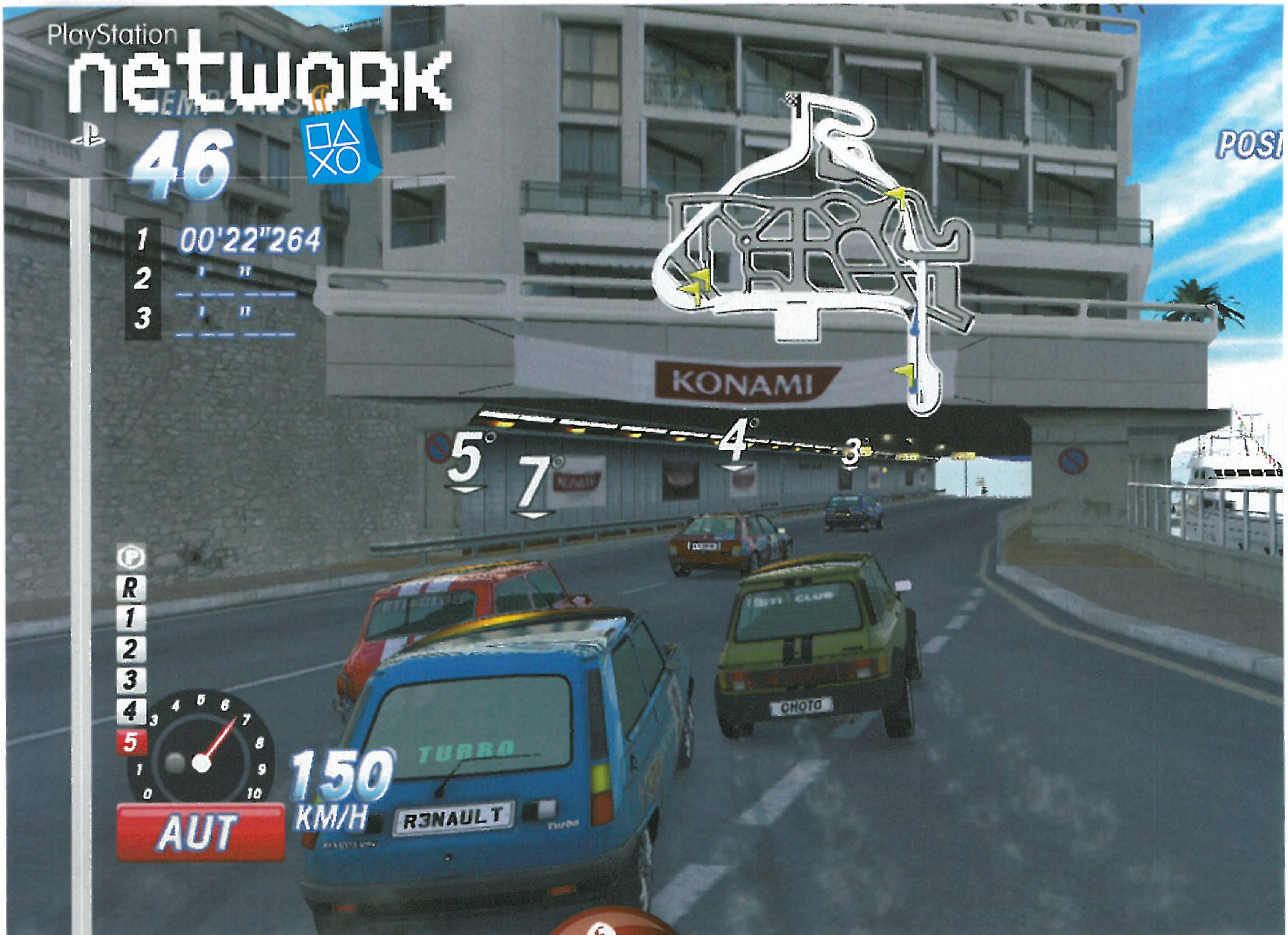


DEMOS Y AÑADIDOS

Nuevo contenido para los mejores videojuegos

Puede parecer bastante tarde, y desde luego no es la norma general, pero cinco meses después de su lanzamiento en Europa, *Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots* ve como su demo aparece para ser descargada en *PlayStation Store*. Así que, si aún no te has hecho con él, ya puedes saber de forma gratuita lo que te estás perdiendo. Otro juego (esta vez mucho más actual) que ya cuenta con su *demo* en la *Store* es *Alone In The Dark: Inferno*, la versión corregida y mejorada del último capítulo de esta saga. Podrás comprobar si todos los cambios prometidos por los programadores han sido introducido con éxito. Por otro lado, los responsables de **Take 2 Games** ya han anunciado en qué consistirá el contenido descargable para su clásico *Bioshock*. Se trata de tres «Salas de Desafío», una especie de fases adicionales que se desarrollan en entornos cerrados y que proponen al jugador diferentes retos que pondrán a prueba tanto su habilidad con el mando a la hora de despachar a los enemigos como su ingenio resolviendo puzzles mediante la manipulación del entorno. Estas salas estarán disponibles para ser descargadas el 20 de noviembre en forma de *pack* indivisible, y su precio será de 7,99 €. Esperemos que no sea el último contenido de este tipo en aparecer.

PlayStation network



TEST

GTI CLUB +

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

Derrapes, coches clásicos y diversión ilimitada por 13 Euros

COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **SUMO DIGITAL**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES **x8**
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **411 MB**

El concepto de callejear y tomar atajos por urbes repletas de tráfico no es algo novedoso. De hecho, es el ingrediente principal de la franquicia *Midnight Club*. Pero la cosa era diferente en 1996, cuando *GTI Club* irrumpió en unos salones recreativos que ya empezaban a sufrir la embestida de las consolas. **Konami** nos deslumbró con un *arcade* protagonizado por utilitarios clásicos como el *Mini Cooper* o el *Renault 5*, en el que atajar por callejuelas era la clave para llegar el primero a la meta. Un auténtico clásico subterráneo que dejaría una huella indeleble en el género, aunque jamás dió el paso a los sistemas domésticos... hasta ahora. **Sumo Digital** (el equipo responsable de la memorable conversión a **PSP** y **PS2** de *OutRun 2006*) han vuelto a hacer magia con una adaptación exclusiva para **PS3** que promete convertirse en la sensación On-line de la temporada.

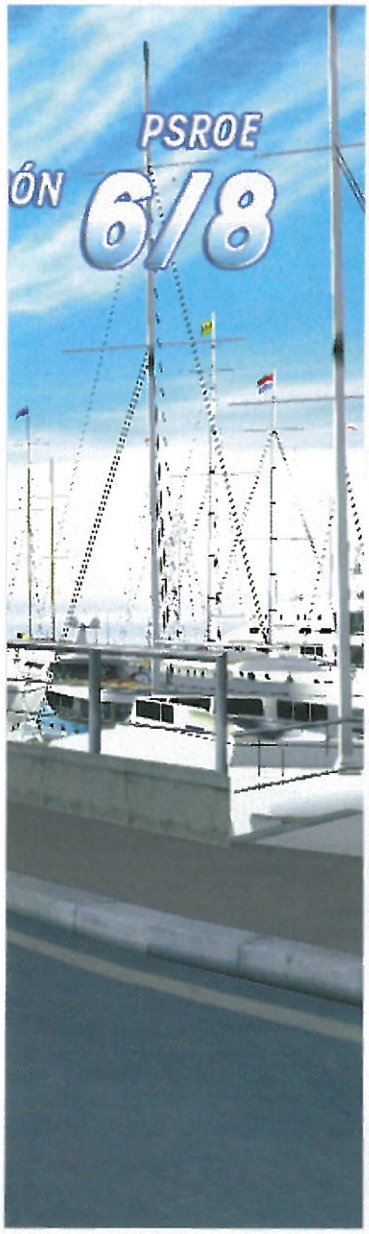
El símbolo plus que acompaña ahora a *GTI Club* no es gratuito: **Sumo Digital** y **Konami** han optimizado la *coin-op* original a todos los niveles: 720p de resolución, gráficos a 60 fps. y un modo simultáneo para 8 jugadores que permite la comunicación por voz vía *Headset* y el uso de la cámara *PlayStation Eye*.

Prepárate para conducir con la pericia de un taxista sesentón entre las callejuelas de un colorista pueblo de la Costa Azul, al volante de un *Mini*, un *Fiat A112 Abarth*, el *Lancia Delta*, el *R5* o un venerable *Golf GTI*, sorteando el tráfico y cosechando trofeos que te abrirán las puertas a nuevos *skins* para tu coche (taxista, policía, etc.). Podrás tunear el utilitario o descargar de *PS Network* nuevos clásicos del asfalto. Adictivo como la mejor *coin-op*, apasionante en los duelos On-line y sencillamente espectacular: ***GTI Club +*** da un paso mas allá en las descargas On-line. Si conociste la máquina original, ya sabes lo que te espera... si no, estás a punto de experimentar algo muy grande.





Adictivo como la mejor coin-op, apasionante en los duelos On-line





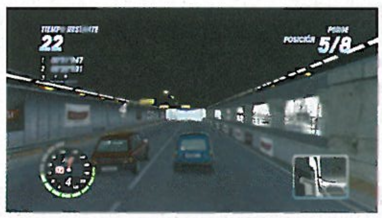
El freno de mano será tu mejor aliado para tomar las curvas cerradas y los múltiples atajos de este pueblecito de la Costa Azul.





Tunea el aspecto de tu coche y presume frente a usuarios de todo el mundo.















UNA COIN-OP CON UN MONTÓN DE HEREDEROS

Si tuviste la suerte de jugar con la recreativa original, allá por 1996, habrás podido constatar durante estos años su enorme influencia sobre un montón de juegos posteriores. La más notable fue, sin duda, Runabout (conocido en occidente como Felony 11-79), del que tomó «prestado» el concepto de los atajos y el uso de minibólidos clásicos. Otro ejemplo más reciente: la fase de conducción de La Conspiración Bourne. ¿Homenaje o pura copia?

evaluación

Konami y Sumo Digital optimizan la recreativa original al máximo para ofrecer duelos y piques apasionantes para 8 jugadores, en un entorno tan encantador como los utilitarios que circulan por sus calles. ¿Alguien ofrece más por 12,95 €?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	8,5	9,2	8,8	9,2	9,1

Utilitarios de leyenda, circulando a 60 fps por una Costa Azul de ensueño.

Pura mecánica de recreativa: si lo pruebas, estarás perdido. Te lo garantizo.

Duelos On-line para 8 jugadores, en Carrera o en modo Bomba. Piques a tutiplén.

PSP 3000 ¡SIENTE LOS COLORES!



BOTÓN PS. Lo que en anteriores modelos se conocía como botón HOME te llevará directamente al XMB.

MICRO. Olvídate del Headset cuando quieras hablar con amigos vía Go!Cam, Go!Messenger o Skype.



LA PORTÁTIL DE SONY EVOLUCIONA

Los 43 millones de PSP vendidas desde 2004 han animado a **Sony C.E.** a innovar su portátil en todos los aspectos, tanto a nivel de *software* (a través de sucesivas actualizaciones) como en *hardware*. Así, tras la aparición en 2007 del modelo **2000** (conocida como *Slim & Lite*), desde el pasado 15 de octubre ya está a la venta la tercera generación, **PSP 3000**. Presenta importantes mejoras, más allá de lucir un diseño más estilizado. Lo llamativo es, sin duda, la nueva pantalla LCD, pues ofrece colores mucho más intensos que sus antecesoras e incorpora una nueva tecnología antirreflejos que permite una mejor visión al jugar en exteriores. A la **PSP 3000** se le ha incorporado además un micro que permitirá comunicarnos de viva voz con los amigos, vía On-line, a través de *Go!Cam, Go!Messenger* y *Skype* sin recurrir a *Headsets*. Aún hay más: podrás autoconectar la **PSP 3000** al PC con sólo acoplar el cable mini USB, pudiendo recargar la portátil a través de él. Y, por cierto, la nueva salida de vídeo funciona hasta en las TV de tubo.

El nuevo modelo va equipado con un micrófono

Sólo disponible en pack. De momento, la flamante PSP 3000 sólo se comercializa en jugosos packs como el que acompaña la portátil con PlayChapas y una película UMD (hay dos versiones, con Ironman o con Hancock) al precio de 199.99 €. En breve llegará otro pack, de PSP 3000 y Buzz! Cerebros En Acción, más funda de regalo.





PSP-2000 PSP-3000

PSP-2000 PSP-3000

LA EVOLUCIÓN SALTA A LA VISTA

Estas imágenes dan una idea bastante aproximada del enorme salto en cuanto a intensidad de los colores que ofrece la nueva **PSP 3000** respecto a su precedesora. Junto a la reducción de reflejos a la hora de jugar en exteriores (en un día soleado, se entiende), hay que sumar además la práctica eliminación del efecto *ghosting*, aunque ello haya supuesto la aparición de *scanlines*, tanto en juegos como en películas. Si esto llega a irritarte, podrás evitarlo (en cierta medida), modificando el parámetro Espacio de Color, dentro del menú de ajustes de la **PSP**.

¡LOS COLORES PRIMARIOS AL PODER!

Nada más encender la nueva **PSP 3000** en la redacción, una idea nos vino a la mente: si la nueva pantalla ofrece colores más vivos, ¿cómo se verán los clásicos? De inmediato nos lanzamos a una furibunda maratón de UMD en el que probamos todo tipo de leyendas 2D: desde el recopilatorio *Sega MegaDrive Collection* (Sonic jamás ha lucido tan azul en una portátil), a los combates de *SFII* en *Capcom Classics Collection Reloaded*. Aunque el colofón fue experimentar *Symphony Of The Night* y *Rondo Of Blood* de *PC Engine*, vía *Castlevania: The Dracula X Chronicles*. El colorido es tan rotundo que casi compensa el efecto *scanlines* de la nueva pantalla.











TODO UN MUNDO DE POSIBILIDADES

Con la incorporación del micro en la nueva **PSP 3000** ya no tendrás excusas para no convertir tu portátil en un completo sistema de comunicación gracias a *Go!Cam* y *Go!Messenger*. Podrás chatear con tus amigos a través de vídeo y enviar o recibir mensajes de voz. Además, la tecnología Skype, anteriormente ya disponible en el modelo 2000, te permitirá hablar gratuitamente con gente de todo el mundo. Y si al final ligas con alguien de otra ciudad o país, no te preocupes... gracias a *Go!Explore* y el GPS opcional de **PSP** podrás llegar a cualquier parte.

EDICIÓN PLATINUM

29'95 €

¡LOS MEJORES JUEGOS AL MEJOR PRECIO!

YA NO TIENES EXCUSA PARA DISFRUTAR CON LOS TÍTULOS DE LA PRIMERA OLEADA DEL CATÁLOGO DE PLAYSTATION 3



RESISTANCE
FALL OF MAN

Apareció en el mercado junto a **PlayStation 3**, así que fue su primer *shooter* en primera persona. Desarrollado por **Insomniac Games** en exclusiva para la consola de **Sony** sumergía al jugador en un conflicto ficticio del siglo XX, en el que los humanos se enfrentaban a una especie de origen desconocido, las *quimeras*. ***Resistance Fall of Man*** fue el *shooter* de referencia de la *next gen*. Aparte del modo historia principal, el juego cuenta con un modo On-line para 32 jugadores: uno cooperativo para vivir la historia con dos jugadores y otro para cuatro usuarios a pantalla partida sin necesidad de hacerlo a través de Internet.





recomendado PLATA PlayStation

RATCHET & CLANK
ARMADOS HASTA LOS DIENTES



La mascota de **Insomniac Games** dio el salto a **PlayStation 3** con esta estratosférica aventura, alcanzando así una calidad impresionante y haciendo uso del *Sixaxis*. Ratchet explorará un vasto mundo con nuevas armas, en las que los desarrolladores han derrochado un gran sentido del humor. Y Clank, por su parte, cuenta con niveles propios en los que será ayudado por los Ozones.



recomendado PLATA PlayStation

UNCHARTED
EL TESORO DE DRAKE





recomendado ORO PlayStation

Naughty Dog pasó de *Crash Bandicoot* y *Jak & Daxter* a desarrollar esta demoledora aventura de acción para **PlayStation 3**. En exclusiva para la consola de **Sony**, te pondrá en la piel de un arqueólogo en busca de la tumba del famoso pirata inglés, Sir Francis Drake. Mezcla acción, plataformas y *puzzles* con gráficos espectaculares.

MOTORSTORM





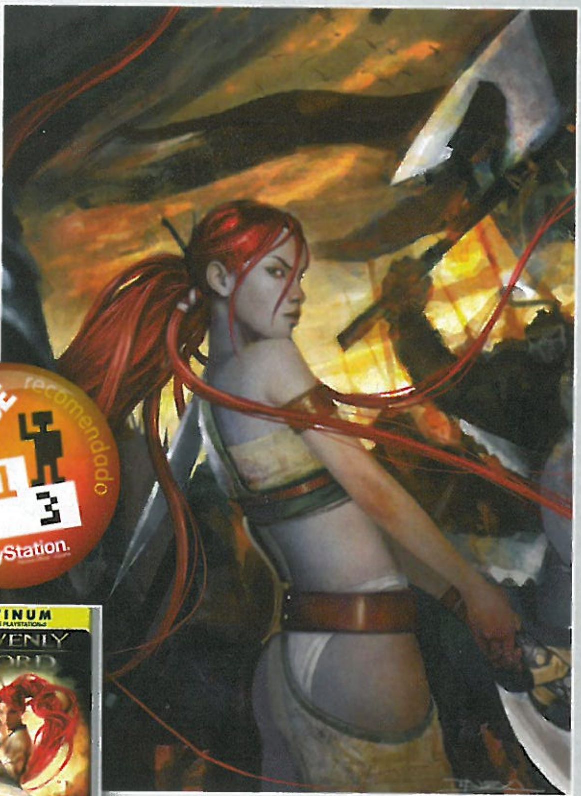


El género de conducción se inauguró en **PS3** con uno de los títulos más salvajes del género. En una competición sin reglas, sólo los más fuertes y veloces consiguen llegar primeros a la meta en escenarios con recorridos de una belleza sin precedentes en ese momento. Se puede elegir entre siete tipos de vehículos, motos de *cross*, *ATV*, coches de *rally* y camiones para devorar los ocho circuitos de *MotorStorm* en On-line y Off-line.



HEAVENLY SWORD

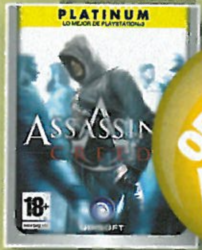
Ninja Theory creó la primera heroína de **PlayStation 3**. Este *hack&slash* nos mostró las excelencias de la captura de movimientos con un argumento épico. Andy Serkis (Gollum en *El Señor De Los Anillos*) interpretaba al rey contra el que lucha Nariko a lo largo de 6 emocionantes capítulos. Destacan el elaborado sistema de combate y los escenarios.





ASSASSIN'S CREED





El juego nos traslada a Tierra Santa en medio de la Tercera Cruzada, con Ricardo Corazón de León y Saladino a punto de embarcarse en un guerra. El protagonista tendrá que hacer todo lo posible para que eso no suceda. La acción transcurre en Jerusalén, Damasco y Acre, representadas con un nivel de detalle alucinante. Uno de los mejores juegos de **PS3**.

VIRTUA TENNIS 3



Este simulador de tenis es de los que más se acercan a la realidad, aunque posee ciertos tintes *arcade* que lo hacen muy divertido. El único problema es que *Virtua Tennis* no tiene modos On-line.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION





Un *RPG* de proporciones bíblicas con una libertad total de movimientos. Crea a tu personaje para explorar a tu ritmo el reino de *Tamriel*, mientras resuelves el misterio que rodea la muerte de su emperador y encuentras al heredero legítimo al trono.



PS3 PS2 PSP

Japón

Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente

Tokyo Game Show



La cooperación entre los dos protagonistas es fundamental para salir con vida de esta amenaza.

RESIDENT EVIL 5

La entrega definitiva del mejor Survival Horror está ya a punto de llegar a PlayStation 3

A LA VENTA EN marzo

GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
COMPAÑÍA **CAPCOM**

PS3 Jun Takeuchi, director de ***Resident Evil 5***, ha reservado para el **Tokyo Game Show** el plato fuerte en cuanto a la quinta entrega de esta saga. Lo primero que hizo fue mostrar el nuevo tipo de control, dividido en dos modos distintos. La modalidad *Shooter* estará más orientada a los amantes de la acción en primera persona y permitirá controlar la cámara con el *stick* derecho, siendo así más preciso a la hora de apuntar a zonas concretas de los enemigos. En cambio, en el modo Estándar todo será más intuitivo y rápido, con un enfoque algo más *arcade*. En esta entrega se ha potenciado la acción cuerpo a cuerpo y los golpes para quitarnos a los enemigos de encima. Sin duda, una de las principales novedades es la cooperación con un segundo jugador en la piel de Sheeva. Será necesario cubrir a un aliado con fuego a distancia, proteger a un personaje, luchar espalda contra espalda... Y todo disponible por medio de la *PlayStation Network* o jugando a pantalla partida.

Sin duda, los fans la franquicia centraron sus miradas en el tráiler y sus revelaciones. En particular, en el regreso de un personaje crucial en la saga: el temible Albert Wesker.



DOS HÉROES CONTRA EL MUNDO. Para no verse desbordados ante tal cantidad de enemigos, Sheeva y Chris deben combinar sus fuerzas.

Tras el E3 de Los Ángeles y el GC de Leipzig, llega la feria más anticipada del planeta: Tokyo Game Show













WHITE KNIGHT STORY

Level 5 vuelve a ser el baluarte del rol con una nueva joya para PS3

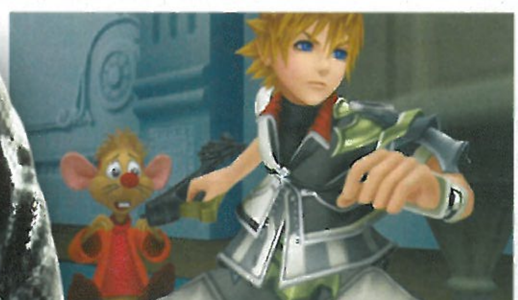




PS3 Sin duda, una las estrellas del **Tokyo Game Show** fue ***White Knight Story***. Narra la historia de Lenard, un héroe que tras salvar a una princesa obtiene el poder de transformarse en Caballero Blanco, un arma arcana de enorme poder. El juego va a por todas en el apartado visual, ya que funciona a 1080p nativos: la resolución idónea para el nivel de detalle que muestran personajes y escenarios. También apuesta fuerte en su desarrollo y combates. En ellos controlamos al protagonista mientras que los aliados son manejados por la consola de forma automática, bajo un sistema de órdenes (las *Function Palettes*) que nos permiten personalizar su comportamiento.

Además, contamos con el poder del Caballero Blanco, una invocación que transforma a Lenard en un *Mecha* de siete metros. Esta transformación depende de una barra que se va cargando con los ataques y funciona por un tiempo limitado. Acción, estrategia y combates épicos para el JRPG de 2009.

GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **SONY C.E.I.**





⌃ **TRES HÉROES DISTINTOS.** Cada uno de los personajes vivirá la aventura por separado, con situaciones particulares.

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

La magia llega a PSP

PSP *Kingdom Hearts* se estrena en **PSP** con un espectacular juego, situado 10 años antes de los acontecimientos vistos en la primera parte. Terra, Ventus y Aqua serán los protagonistas de ***Birth By Sleep*** y comparten el objetivo de encontrar a su maestro, Xenahort. Los «Sincorazón» no son aún una amenaza, pero sí que debemos enfrentarnos a los *Unbirth*. Los combates o la exploración de los escenarios son tan llamativos como en los juegos para **PS2**. Tetsuya Nomura vuelve a ser el responsable y nos trae una entrega que ahonda en la historia de este peculiar mundo.

GÉNERO **ACTION RPG**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**


Este es el sensual aspecto que tendrá la protagonista cuando recurra demasiado a sus poderes de bruja.

BAYONETTA

Hazte a un lado, Dante: esta bruja va a ser la nueva reina de la acción

PS3 De la mente de Hideki Kamiya, uno de los máximos responsables de la saga *Devil May Cry*, **Bayonetta** es el buque insignia de la nueva compañía **Platinum Games**.

El juego narra la historia de una bruja reencarnada en humana, cuya misión es destruir a unos ángeles demoníacos que amenazan con destruir el planeta. Su propuesta va a ser una mezcla del combate cuerpo a cuerpo con el uso de armas de fuego, por medio de vistosos *combos* que recuerdan mucho (y en lo bueno) a las aventuras de Dante Sparda. Además, los poderes de esta bruja le permiten realizar invocaciones para rematar a sus enemigos, crear ejecuciones especiales o acabar con todos los monstruos... a costa de dejar sin ropa a la protagonista. Increíble pero cierto.

Bayonetta llegará a **PlayStation 3** durante el segundo trimestre de **2009**.





GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SEGA**





YAKUZA 3

El perfecto simulador de mafia

PS3 Después de experimentar con la saga *Ryu Ga Gotoku Kenzan* y trasladarla al Japón Feudal, **Sega** por fin trabaja en la verdadera secuela de *Yakuza*. En ella Kiryuu se sumerge una vez más en los bajos fondos de Tokio, partiendo justo donde *Yakuza 2* (de reciente aparición en **PS2**) dejó la historia. Dos tiroteos simultáneos llevan al protagonista a investigar la guerra entre clanes *yakuza* mediante sus mejores métodos: explorar las calles y tugurios, y machacar maleantes. Parece que **Sega** cogió carrerilla con la entrega «no oficial» de la serie en PS3, ya que ***Yakuza 3*** aprovecha muy bien las capacidades de la consola. El juego ofrece detallados escenarios urbanos, unos personajes mucho más realistas y la gran libertad para el jugador, sin duda, la marca de la serie.

GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **SEGA**

Demon's Souls

From Software se atreve con el rol de estilo más aventurero. En Demon's Soul podrás crear tu propio guerrero para luchar contra zombis, dragones y gigantes. Un RPG de acción que luce de manera espectacular: imagina un cruce entre Uncharted y Oblivion.



PS3 A LA VENTA EN 2009

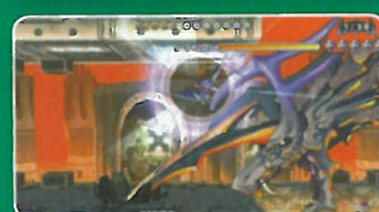


Prinny

Nippon Ichi Software se pasa a las plataformas con toques de acción, pero sin abandonar su característico sentido del humor. Prinny trae al pingüino-vampiro de la saga Disgaea en una aventura exclusiva, con un desarrollo clásico en 2D.



PSP A LA VENTA EN 2009



Hokuto No Ken Raoh Gaiden: Ten No Haoh

Kenshiro regresa con su letal técnica del Puño de la Estrella del Norte. Arc System Works son los responsables de este juego de lucha, en el que el protagonismo recae sobre Raoh, hermano y rival de Kenshiro. Enormes luchadores, combos brutales y la hiperviolencia característica de esta veterana saga: ¿quién puede resistirse?



PSP A LA VENTA EN 2009


HA LLEGADO LA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS DE LUCHA
MORTAL KOMBAT
VS
DC UNIVERSE
¿DE QUÉ LADO ESTÁS?
Golpes mortales (fatalities) y fuerza brutal propia de cada héroe.
Lucha en Kaida libre y Kombates Kuerpo a Kuerpo.
Poderes brutales originales.
www.worldscollide.com
16+
www.pegi.info
PlayStation
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
MIDWAY
www.midway.com
MORTAL KOMBAT® VS. DC UNIVERSE Software © 2008 Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY, and the Midway logos and all character names are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. "PS", "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
DC UNIVERSE and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2008. All Rights Reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.



PATAPON 2

Nuevas batallas de miniguerreros

PSP Hiroyuki Kotani, diseñador jefe de *Patapon*, dejó claro en el **Tokyo Game Show** que esta secuela va mucho más lejos que su predecesor. Además de 20 nuevas clases de *Patapon* (como son mago, robot o volador), nuestro ejército contará con un héroe, capaz de lanzar devastadores ataques cuando alcance su nivel máximo de poder.

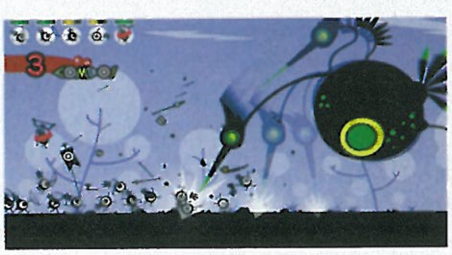
Una isla nueva para explorar, 30 huevos mágicos escondidos y, como gran estrella, un modo cooperativo para cuatro jugadores en el que los héroes tendrán que pulir al máximo sus habilidades de ritmo y coordinación.

GÉNERO **ESTRATEGIA**
COMPAÑÍA **SONY C.E.I.**

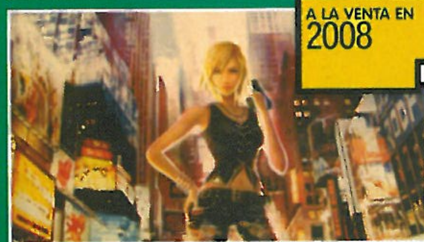
A LA VENTA EN 2009











A LA VENTA EN 2008

THE 3RD BIRTHDAY

Te echábamos de menos, Aya

PSP Square Enix recupera a una de las heroínas más queridas por los jugadores: Aya Brea. Retomando lo ocurrido en el clásico de PSone, Parasite Eve 2, Aya debe enfrentarse a una amenaza genética que pondrá a prueba sus capacidades de supervivencia. Acción con toques de rol y un acabado visual impecable para uno de los juegos que más ansían los usuarios de PSP.

GÉNERO **ACCIÓN/RPG**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**



THE KING OF FIGHTERS XII

Nuevo look para la lucha 2D

PS3 SNK Playmore no quería que Guilty Gear o el remake HD de Super Street Fighter II le pisaran terreno. Por ello, preparan para la PlayStation Store de PS3, The King Of Fighters XII. El juego presenta escenarios y personajes 2D en alta definición y unos combates que potencian el uso de contraataques.

GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **SNK PLAYMORE**

FINAL FANTASY DISSIDIA

Todos contra todos: batalla final

PSP Squall, Cloud, Tidus, Sefiroth... Los personajes más carismáticos de todas las entregas de la saga *Final Fantasy* se ven las caras en este anticipado juego de **Square Enix**. Con un desarrollo de los combates que recuerda al clásico *Ehrgeiz*, de **PSone**, el jugador se mueve con el *stick* analógico, además de realizar *combos* y aprovechar las características del escenario.

Tampoco van a faltar las tradicionales Invocaciones, de las que contaremos con un total de cincuenta. Para que no se eche en falta el componente rolero, conseguiremos experiencia y nuevo equipamiento después de cada batalla. Además, al acumular experiencia, nuestro personaje se vuelve más fuerte, y con cada victoria puede obtener nuevas armas y armaduras que le hagan imbatible. Gracias a un acabado técnico muy atractivo, ***Dissidia*** se perfila como uno de los juegos imprescindibles de **PSP** el próximo año.

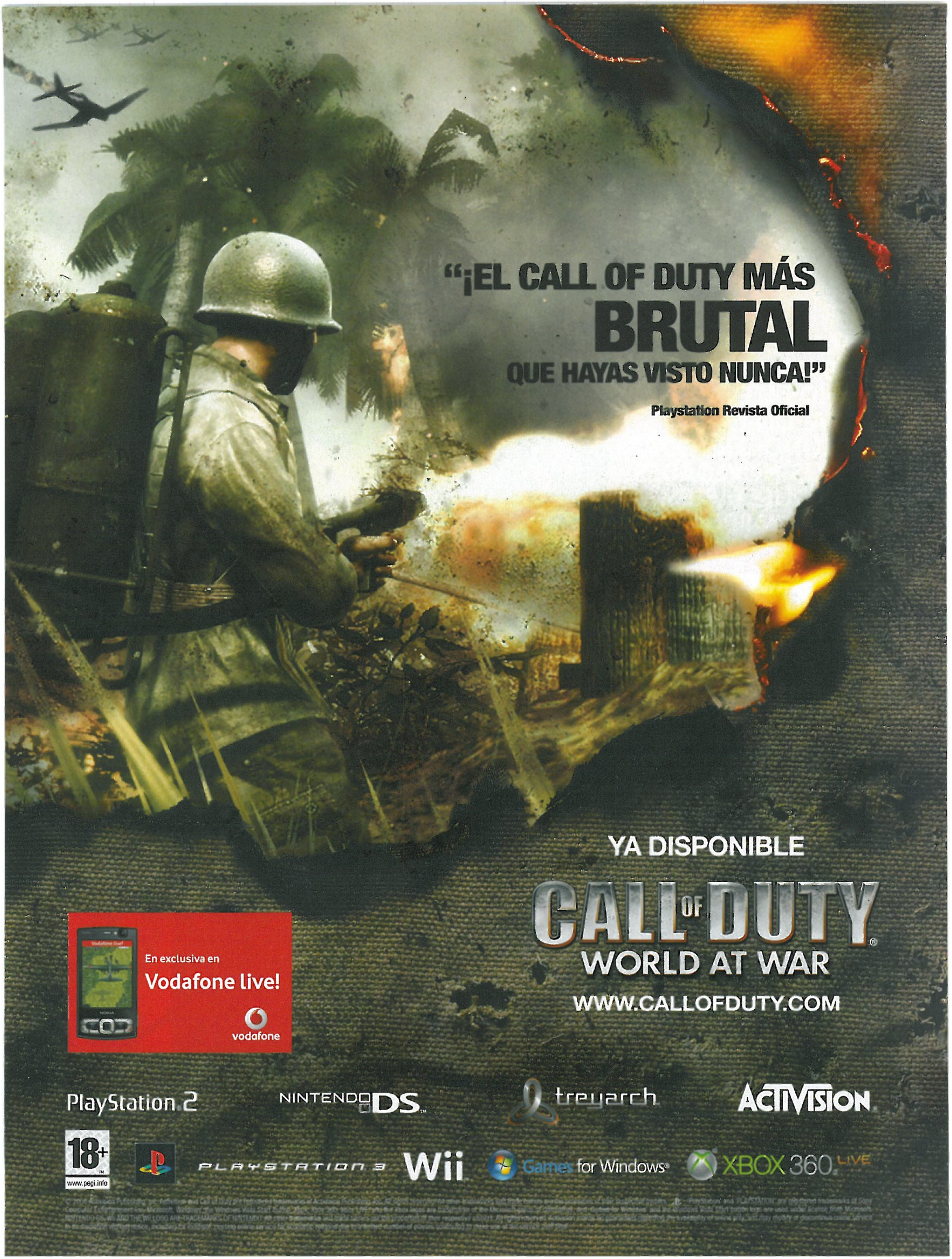
A LA VENTA EN 2009

GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**








"¡EL CALL OF DUTY MÁS
BRUTAL
QUE HAYAS VISTO NUNCA!"
Playstation Revista Oficial
YA DISPONIBLE
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
WWW.CALLOFDUTY.COM
En exclusiva en
Vodafone live!
vodafone
PlayStation 2
NINTENDO DS
treyarch
ACTIVISION
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
Wii
Games for Windows
XBOX 360 LIVE

LA COMPAÑÍA BANDAI NAMCO NOS LLEVA A JAPÓN PARA CONOCER TODAS SUS NOVEDADES EXPUESTAS EN LA FERIA NIPONA

TOKYO GAME SHOW 08

BANDAI NAMCO



Los personajes más característicos de la compañía, como Pac-Man o Gundam, expuestos en forma de figura.



En Japón, el negocio de las máquinas arcade sigue boyante y Bandai Namco es una de las desarrolladoras más importantes del sector.



La máquina recreativa de Tekken 6 ya se encuentra en los salones arcades de todo el país.



El desarrollo de los combates ha cambiado para asemejarse a lo visto en DBZ Burst Limit para PS3.









PS2

DRAGON BALL Z INFINITE WORLD

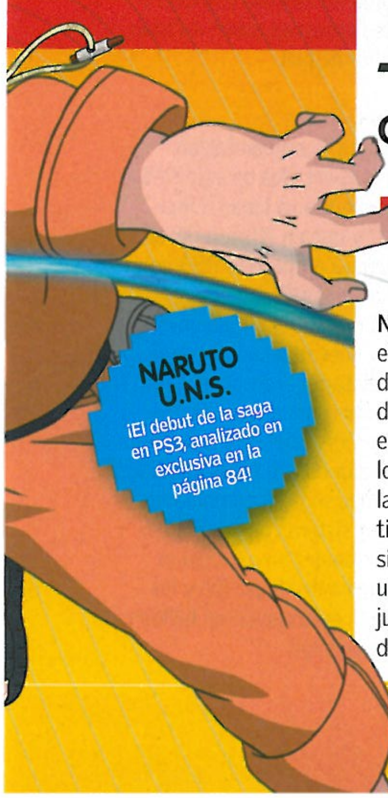
GOKU SE DESPIDE DE PS2 POR TODO LO ALTO

Tras deleitar a los *fans* de la serie de Akira Toriyama con innumerables entregas, los programadores de **Bandai Namco** han decidido crear la que ellos han definido como «entrega definitiva» para la veterana consola de **Sony C.E.** Para esta ocasión, sin embargo, han preferido alejarse de lo visto en las diferentes ediciones de la saga *Budokai* y ofrecer algo distinto. Y es que, aunque el juego siga siendo en su base un *arcade* de lucha uno contra uno, su modo principal de juego permitirá al jugador disfrutar de diversos géneros. Conocido como *Dragon Missions*, esta modalidad se centrará en varios momentos de la franquicia para proponer todo tipo de pruebas, como por ejemplo una carrera a contrarreloj en la famosa *Snake Road* que Goku debía recorrer durante su visita al cielo. Fases en primera persona, minijuegos de habilidad, exploración de escenarios... y todo ello acompañado de nuevas escenas cinemáticas que harán las delicias de los seguidores de la saga.

Lucha de titanes

Pero en **Bandai Namco** no se olvidan de los combates y, para recrearlos como nunca antes, han decidido adaptar el estilo de juego de *DBZ Burst Limit* (el espectacular debut de la saga en **PlayStation 3**) aparecido hace algunos meses. Esto se traduce en movimientos más sencillos de realizar y un desarrollo mucho más dinámico, así como fluido. Además, el plantel de luchadores incluirá a más de cuarenta personajes de todas las épocas del *anime*, algunos con varias transformaciones posibles.

Lo mejor de todo es que el videojuego llegará muy pronto a Europa, concretamente durante el próximo mes de diciembre.



NARUTO U.N.S.
¡El debut de la saga en PS3, analizado en exclusiva en la página 84!





Escenarios. Uno de los aspectos que más llama la atención es el grado de detalle que lucen los entornos por los que discurre la aventura. Su diseño barroco hará que cada uno de ellos sea único e irrepetible.





Vestuario. El personaje femenino de la izquierda, Polka, luce uno de los nuevos atuendos creados por los programadores para esta versión PlayStation 3 de Eternal Sonata, que verá la luz en febrero.



PS3

ETERNAL SONATA

LAS ÚLTIMAS HORAS DE UN GENIO

El maestro Frederic Chopin, autor de inolvidables temas clásicos, se encuentra en su lecho de muerte viviendo sus últimas horas... Mientras su cuerpo agoniza, su mente se dedica a imaginar un mágico mundo poblado por peculiares personajes, entre ellos una encarnación de él mismo. Grandes aventuras esperan al músico y a los amigos que irá haciendo en este bello universo lleno de impresionantes escenarios naturales, ciudades resplandecientes, monstruosos enemigos y habitantes de todo tipo. Y todo ello acompañado siempre de las composiciones de Chopin y de un argumento lleno de emoción y sentimientos (amistad, amor, rechazo, miedo...) a flor de piel.

Esta versión contará con un variado contenido adicional

La versión definitiva

Pero la trama y la ambientación son sólo dos apartados de este *RPG* que **tri-Crescendo** ya lanzó a finales de 2007 y que en febrero del año próximo llegará a nuestras **PS3** con contenido adicional. Dos personajes jugables nuevos, dos mazmorras exclusivas y nuevas secuencias que ayudan a relatar el argumento, así como atuendos nunca antes vistos para los miembros del grupo protagonista serán algunos de estos añadidos.

El desarrollo seguirá combinando un innovador sistema de combates con tres personajes en pantalla (a medio camino entre la acción y los turnos) con la exploración de bellos y variados escenarios.







« Me parto. Toda la violencia explícita del manga original estará convenientemente reflejada en el juego. No apto para estómagos sensibles o menores de edad sin acompañamiento.

AFRO SAMURAI

PS3

UN GUERRERO DIFERENTE



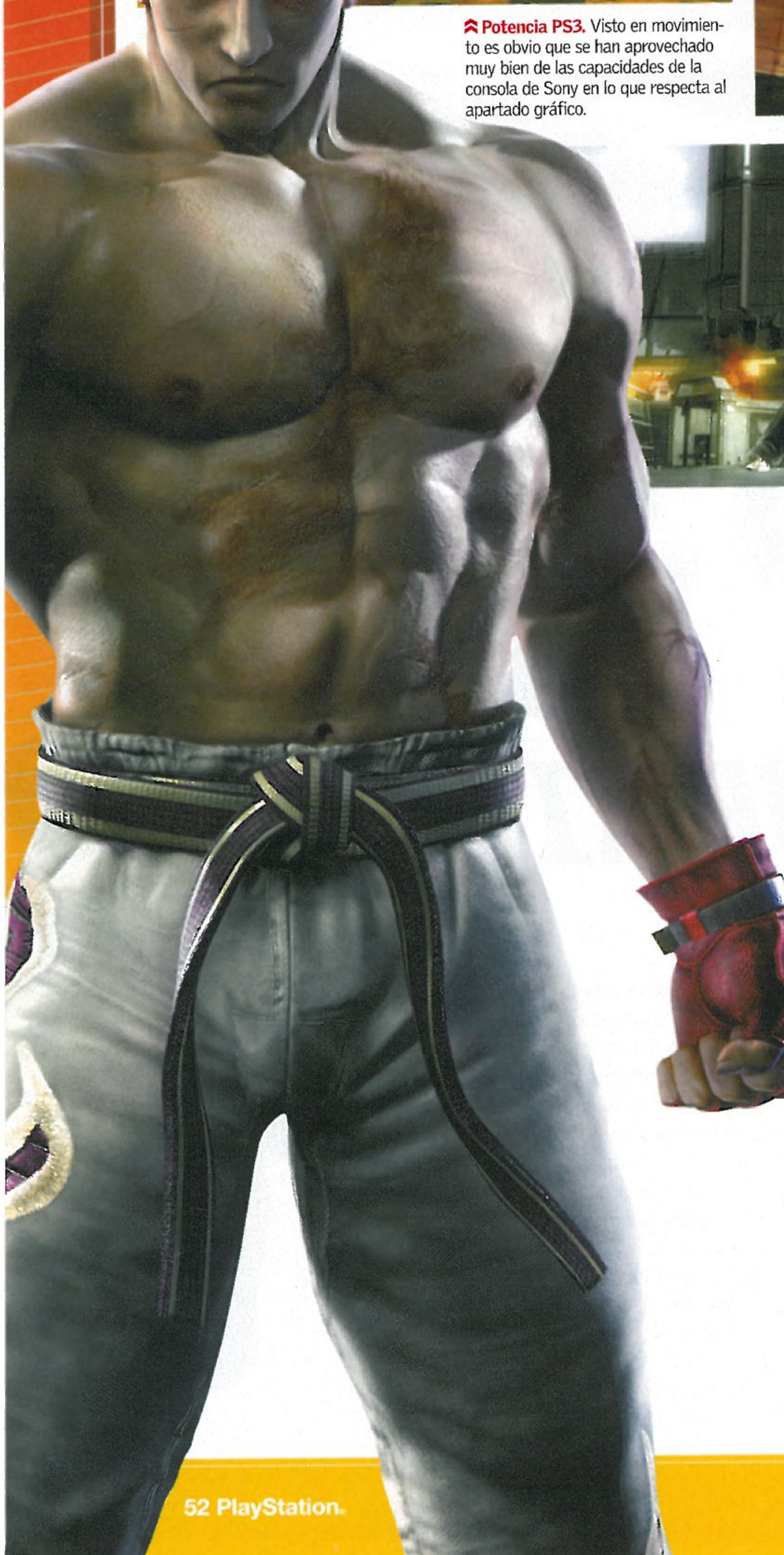
Bandai Namco se ha convertido, a lo largo de estos años, en toda una experta a la hora de adaptar licencias del manga y el *anime* a las consolas. El próximo ejemplo de ello lo tendremos con este ***Afro Samurai***, cuyo origen se debe al popular manga de Takashi Okazaki, uno de los más originales que se han visto recientemente. Y es que el protagonista del mismo es un samurái negro, que más parece extraído de una película de los años setenta que de la cultura tradicional japonesa. Esa mezcla de dos mundos tan diferentes es lo que más impacta, pues la compañía ha decidido adaptarlo, conservando las características más importantes del *anime*, como la voz del protagonista (interpretado por Samuel L. Jackson).

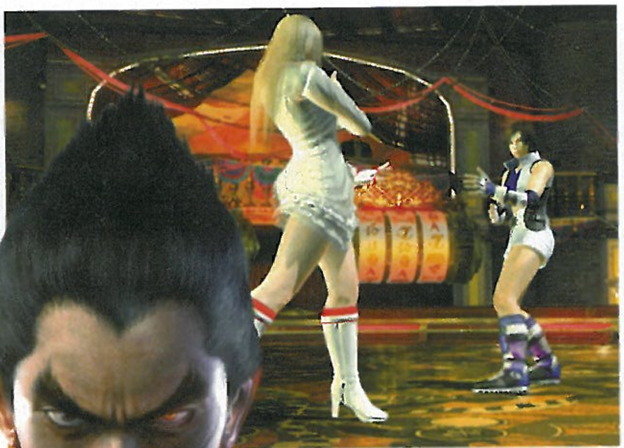
Una historia de venganza

La aventura de este peculiar protagonista tiene un único objetivo: acabar con Justice, un mítico luchador que es el responsable de la muerte de su padre. Pero por el camino tendrá que dar buena cuenta de los asesinos que éste pondrá a su paso; y para ello, contará con una *katana* como arma. Gracias a ella, y bajo una perspectiva en tercera persona, podrá emplear todo tipo de combinaciones letales de una forma bastante sencilla, que a menudo darán como resultado el desmembramiento o la decapitación de los enemigos, con todo el gore y la hemoglobina que ello conlleva.

La banda sonora original de ***Afro Samurai*** incluirá temas *Hip-Hop* de *RZA*, conocido por su participación en *Wu Tang Clan*.

Aún no se ha confirmado su fecha de salida, aunque se espera que sea a lo largo del próximo año.





Potencia PS3. Visto en movimiento es obvio que se han aprovechado muy bien de las capacidades de la consola de Sony en lo que respecta al apartado gráfico.







TEKKEN 6 PS3

REGRESA EL REY DE LA LUCHA

Después de catorce años de historia y más de 33 millones de unidades vendidas, la saga de lucha por excelencia para las consolas de **Sony C.E.** se encuentra calentando motores de cara a la aparición de su próximo capítulo, que verá la luz durante el otoño del próximo año. No será el debut de la serie en **PS3** (pues los usuarios de la consola han podido disfrutar de *Tekken: Dark Resurrection* de forma descargable en la *Store*), pero sí será la primera vez que aproveche a fondo el potente *hardware* de la consola. De hecho, ***Tekken 6*** se encuentra ya disponible en los salones recreativos de Japón corriendo bajo un sistema que es muy parecido al de **PS3**.

En esta ocasión, y por lo que se ha confirmado hasta la fecha por parte de sus programadores, serán nada menos que 41 personajes los que participarán en la sexta edición del Torneo Puño de Hierro. De todos ellos, al menos ocho serán totalmente nuevos (entre estos últimos merece la pena destacar a Miguel, un compatriota que muestra una desmedida afición a los toros, visto su atuendo).

El Torneo, mejor que nunca

El sistema de customización de *Tekken 5* volverá a estar presente, con muchas más opciones a tu disposición para personalizar a los luchadores (como elementos estéticos). Así, podrás dar a cada jugador una apariencia única e irrepetible cuando se lleven a cabo las partidas a través de *PlayStation Network*. Los escenarios contarán con varios niveles donde combatir y en algunos de ellos existirá un ciclo día/noche. Por último, un nuevo sistema denominado *Rage* hará a los combatientes más poderosos cuando su nivel de salud esté bajo mínimos.


WFT
WorldFashionTour
LIVERPOOL
VANCOUVER
BERLÍN
EASY WEAR
Camiseta, 9,90€
Chaleco, 29,90€
Legging
EASY WEAR
14,90€
Chaqueta
EASY WEAR
24,90€
Camisa con corbata
FÓRMULA JOVEN
35,90€
ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
www.elcorteingles.es
El Corte Inglés



DYNASTY WARRIORS GUNDAM 2

PS3

VUELVEN LOS MECHAS A PS3

Hace más de un año, dos nombres con mucha solera en la industria de los videojuegos (sobre todo para los jugadores nipones) unieron sus fuerzas para crear un título para **PS3**: *Dynasty Warriors Gundam* (o *Gundam Musou*, como se le conoció en Japón), proponía multitudinarias batallas en las que los protagonistas eran estos populares robots pilotados por no menos peculiares personajes.

A comienzos del año próximo llegará su secuela a las consolas europeas, con nuevos añadidos tanto en lo que se refiere a jugabilidad como a su mejorado apartado gráfico. Los *Mobile Suit* (pues así se llaman estos ingenios mecánicos) seguirán combatiendo en enormes escenarios contra cientos de enemigos bajo una mezcla de *arcade* (por la facilidad con la que se realizan los movimientos) y estrategia (por lo necesario que resulta colocar y administrar las fuerzas del ejército protagonista). Como plato fuerte de esta secuela, los programadores han incluido enfrentamientos contra *Psycho Gundam*, una fortaleza flotante que será uno de los enemigos más grandes nunca vistos en un título de **PS3**, además de juego On-line.



POWERUP FOREVER

La *Store* de **PlayStation** sigue centrando el interés de los programadores, sobre todo a la hora de lanzar títulos que de otra forma no tendrían cabida en el panorama comercial de la consola. Los *shooters* tradicionales representan mejor que cualquier otro género esta tendencia, y **Bandai Namco** lanzará próximamente este ***Powerup Forever***. Bajo perspectiva aérea, el jugador controlará la nave con un *stick* mientras dispara con el otro. El escenario será infinito y los enemigos irán potenciando sus cualidades a medida que lo hagan las del jugador.



PS3

SPLATTERHOUSE

La moda de adaptar viejas glorias de las recreativas de antaño sigue imparable. Tras *Golden Axe*, el año que viene le tocará el turno a ***Splatterhouse***, un título que cumple ahora los veinte años de historia y que llegará en su nueva encarnación a lo largo de 2009. La compañía elegida para tamaño proyecto ha sido **BottleRocket**. Estos desarrolladores californianos ya mostraron su buen hacer en *The Mark Of Kri* para **PlayStation 2**. Por lo que hemos visto de su nueva producción hasta la fecha, promete respetar las grandes dosis de acción brutal, gore y terror del original. Rick, de nuevo, a la búsqueda de su amada Jennifer.



PSP

TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY 2

La portátil de **Sony** más en forma que nunca gracias a la aparición de su modelo **3000**, también contará con su particular ración de la saga *Tales Of*, la «joya de la corona» dentro del género de los RPG del desarrollador Namco. Concretamente, recibirá esta secuela del título aparecido el pasado año, una especie de «historia alternativa» de la saga. Personajes populares de anteriores capítulos y un sistema de juego basado en las misiones que se encargarán al grupo protagonista seguirán estando muy presentes.



PRUEBA LA CALIDAD DEL DÚO Y SALDRÁS DE ESTE MAR DE DUDAS.
DÚO, el ADSL con la calidad que mereces.
dúo | 6 megas
9´90 euros / mes
TRES MESES
ALICANTE 2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
Telefónica
Pídelo ya en el 1004, Tiendas Telefónica o www.telefonica.es
Promoción válida del 05/11/08 al 11/01/09 para altas nuevas DÚO 6 MB. Cuota mensual fuera promoción: 40,90€. Servicio de Asistente PC sin promoción: 4,95€/mes. Impuestos indirectos no incluidos Península y Baleares: IVA 16%, Canarias: IGIC 5%. Sujeto a permanencia de 12 meses. Consulte cobertura y llamadas aplicables.

TEST

Analizamos todas las novedades







» Traca bolchevique. La fase a bordo del tanque T-34 te ofrecerá estampas tan pirotécnicas como ésta.





PS3



GÉNERO
SHOOTER BÉLICO
COMPAÑÍA
ACTIVISION
DESARROLLADOR
TREYARCH
DISTRIBUIDOR
ACTIVISION
JUGADORES
x12
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.callofduty.com
18

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

BRONCE recomendado PlayStation

Heroísmo y brutalidad en la II GM

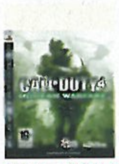
SINCERAMENTE, no me hubiera gustado estar en el pellejo de **Treyarch**. El cometido que **Activision** les planteó no podía ser más arduo: superar, o al menos mantener, con *World At War* el nivel de *COD4: Modern Warfare*, la obra maestra de **Infinity Ward**, el *shooter* que sentó las bases de cómo debían ser los *FPS* para la nueva generación de consolas. Contaban con la ventaja de explotar el mismo motor gráfico, pero con el problema añadido de regresar a una época, la Segunda Guerra Mundial, bastante trillada dentro del género. ¿Cuál ha sido el resultado? Seamos francos: *World At War* no es tan redondo como *Modern Warfare* (como todos nos temíamos), pero despliega detalles de indiscutible genialidad que le sitúan en lo mas alto del podium de los *FPS* inspirado en la última Gran Guerra. Y, por supuesto, es puro espectáculo visual y sonoro, como todos los *Call Of Duty*. De nuevo tendremos oportunidad de encarnar a dos héroes, un americano y un ruso, participando en los dos frentes más duros y sangrientos de toda la contienda: la campaña rusa y el Pacífico. Aunque la primera ya ha sido revisitada unas cuantas veces en la franquicia, es la primera vez que un *COD* se atreve a recrear la lucha contra el ejército imperial japonés... con todas sus consecuencias. Me explico.

La guerra, en toda su crudeza

COD World At War nace a partir del testimonio de veteranos del frente del Pacífico. Los responsables del juego, durante su visita a Madrid hace unos meses, nos hablaron de los horrores, del terror psicológico que afrontaron aquellos soldados al combatir contra un ejército implacable, por momentos invisible, determinado a defender sus posiciones hasta la muerte. *Kamikazes*, francotiradores encaramados a palmeras, soldados que surgían de trampillas ocultas en el suelo... brutalidad sin cuartel. Todo eso está presente en *World At War*, al igual que la feroz represalia de las tropas soviéticas contra las hordas nazis que tantas bajas y desgracias les habían infligido durante los años anteriores: los prisioneros alemanes son ejecutados con total sangre fría, incluso quemados vivos con cócteles *molotov*. La venganza bolchevique arranca en Stalingrado (donde no falta un homenaje a la película *Enemigo A Las Puertas*) y culmina en el mismísimo Berlín, en un duelo final en el interior del *Reichstach* que te dejará con la boca abierta y el gatillo del *Sixaxis* tiritando. Y todo ello sin escatimar pirotecnia ni hemoglobina.

Sangre y casquería son ingredientes ya habituales en el género *FPS*, pero *World At War* alcanza un sobrecogedor nivel de ►

la alternativa



COD4: MODERN WARFARE. Hoy por hoy es el rey absoluto de los shooters bélicos para consola.







ASÍ ES LA GUERRA, MUÑECO...
La brutalidad de World At War alcanza a los dos bandos. Los japoneses son implacables, pero los americanos no se quedan atrás con su afición por quemar vivos a sus enemigos. Y no hablemos de los rusos y sus cócteles molotov... La guerra siempre saca lo peor de nosotros, nunca lo mejor.

TEST



Aunque en ocasiones podrás elegir entre diversos flancos desde los que atacar al enemigo, la mecánica mantiene el desarrollo de «pasillo» habitual de los COD y los MOH.





La diferencia entre vivir y morir, en centímetros. Pulsa R3 a tiempo y apuñalarás a ese japonés que estaba a punto de atravesarte con la bayoneta.

Sin lugar a dudas, el Call Of Duty más brutal de todos los tiempos













EVENTOS: UN CLÁSICO COD.
En el lado soviético podrás pilotar un tanque T-34 equipado con lanzallamas. En el frente del Pacífico manejarás las torretas de un avión BBY Catalina, derribando Zeros y lanchas japonesas.

crudeza, sobre todo si se le compara con las anteriores entregas de *COD* y su rival, *Medal Of Honor*. Las cabezas explotan y se cercenan brazos y piernas dependiendo de la potencia de fuego del arma utilizada. ¿Glorificación de la violencia? Bueno, sería un hipócrita si no dijera que me lo he pasado en grande utilizando el lanzallamas en búnkers y praderas. Por no hablar de los combates a cuerpo a cuerpo, sin duda el apartado mas satisfactorio de todo *World At War*. En una guerra de trincheras, de combates entre túneles subterráneos y densas junglas, la diferencia entre vivir y morir se decide en centímetros. Pero si en anteriores *FPS* bélicos todo se decidía con un golpe de culata, pulsando el botón R3 del *pad*, ahora se utilizan cuchillos y bayonetas, con posibilidad incluso de contraatacar cuando ya todo parecía perdido (de forma parecida a cuando te saltaba un perro encima en *COD4*). Por muy espectaculares que sean los ataques aéreos y efectivo el lanzallamas, nada puede compararse al subidón de adrenalina que provoca liquidar enemigos a bayonetazos a través de una estrecha trinchera.

La belleza del horror

El *engine* gráfico heredado de *COD4: Modern Warfare* ha permitido a **Treyarch** alcanzar una calidad visual a eones de distancia del flojísimo *Call Of Duty 3* de **PS3**. No nos ha convencido demasiado el modelado facial de los personajes, pero el efecto del fuego está muy logrado y el juego es pródigo en secuencias impactantes, la principal seña de identidad de la franquicia *COD*. Hay combates de tanques, ataques aéreos, fortificaciones que saltan por los aires y el típico desembarco que acaba desastrosamente. Es cierto que todo son eventos *scriptados* y uno no puede dejar de sentir la sensación de ir por un pasillo muy bonito, aunque la experiencia es mucho más satisfactoria que la que ofrecía *Medal Of Honor Airborne*, el cual desplegaba una mayor libertad de acción aunque carecía de la espectacularidad que se le debería exigir a todos los *FPS* de nueva generación. Con una salvedad: la fase a bordo del avión *BBY Catalina*, de una simplicidad alarmante y con un acabado gráfico tan mediocre que desentona con el





Cócteles molotov y trigales no son una buena combinación. Que se lo digan a este par de churruscaditos nazis.















LA GUINDA ON-LINE

Buena parte del éxito de COD4 se debió a su magistral modo On-line, alimentado por cientos de miles de jugadores. Treyarch lo vio claro: había que hacer lo mismo con World At War. De momento, sólo se ha desvelado una pequeña fracción de lo que compondrá el multijugador On-line, pero ya hemos podido comprobar que mantiene el mismo sistema de experiencia y rangos militares de COD4. A medida que vayas jugando, podrás crear tu propia clase (escogiendo arma primaria o secundaria, granadas o perks/ventajas exclusivas). O bien, experimentar con las ya existentes (Rifleman, Light Gunner, Heavy Gunner, Close Assault, Sniper). Matar a varios enemigos seguidos te permitirá ejecutar bombardeos aéreos o lanzar feroces perros contra tus rivales. Eso por no hablar de la posibilidad de pilotar un tanque en determinados mapas. Y todo ello utilizando armas de la II GM y las mejoradas peleas cuerpo a cuerpo. Y la cosa no acaba aquí: el juego On-line también alcanza al modo Historia con un cooperativo para dos ¡y hasta cuatro jugadores! Es la hora de reclutar amigotes...



Cuanto más potente sea el arma, mayor será la carnicería. Necesitaron una esponja para recoger los restos de este soldado japonés.









El lanzallamas es el arma ideal para acabar con ese picarón francotirador que se escondía en lo alto de la palmera.



Nacht Der Untoten.

Finaliza las 14 misiones del modo Historia y desbloquearás este modo extra. Sobrevive solo o en cooperativo ante hordas de zombis nazis que intentan invadir tu chamizo. Cada zombi muerto se traduce en puntos para comprar armas o reparar las barricadas.

resto del juego. Sólo hay que compararlo con la impresionante irrupción de los japoneses en plena jungla y bajo la luz intermitente de las bengalas durante una de las primeras misiones del frente del Pacífico. Parecen sacados de dos juegos totalmente distintos.

On-line: el as en la manga

El motor gráfico no es la única herencia que ha recibido ***World At War*** de *COD4*: el multijugador On-line (el ingrediente más vitoreado del clásico de **Infinity Ward**) ha sido fielmente trasladado al universo de la II GM, conservando el sistema de experiencia y rangos militares, e incorporando detalles tan geniales como la participación de perros (de ambos bandos) en la lucha. Si en *COD4* podíamos obtener la ayuda de helicópteros al matar a varios enemigos seguidos, aquí serán los chuchos quienes marcarán la diferencia en el momento decisivo. Creedme, nada provoca mayor pánico que escuchar el aullido de un perro, instantes antes de ver cómo salta a tu cuello. Y, por supuesto, aquí también podrás manejar tanques, aunque ello conlleve convertirse en una diana gigante para el equipo contrario. Los combates On-line, que en el caso de *Call Of Duty 4* siguen convocando a cientos de miles de jugadores de todo el mundo, garantizan meses de diversión incluso cuando el modo Historia de ***World At War*** ya sea un recuerdo del pasado. Incluso bajo el certero presentimiento de que el siguiente *COD* (que ya está desarrollando **Infinity Ward**) hará añicos todo lo visto en **PS3**, ***World At War*** supera cualquier otro *shooter* de la Segunda Guerra Mundial. ¿Podría ser mejor? Por supuesto. En esta vida, todo es mejorable.

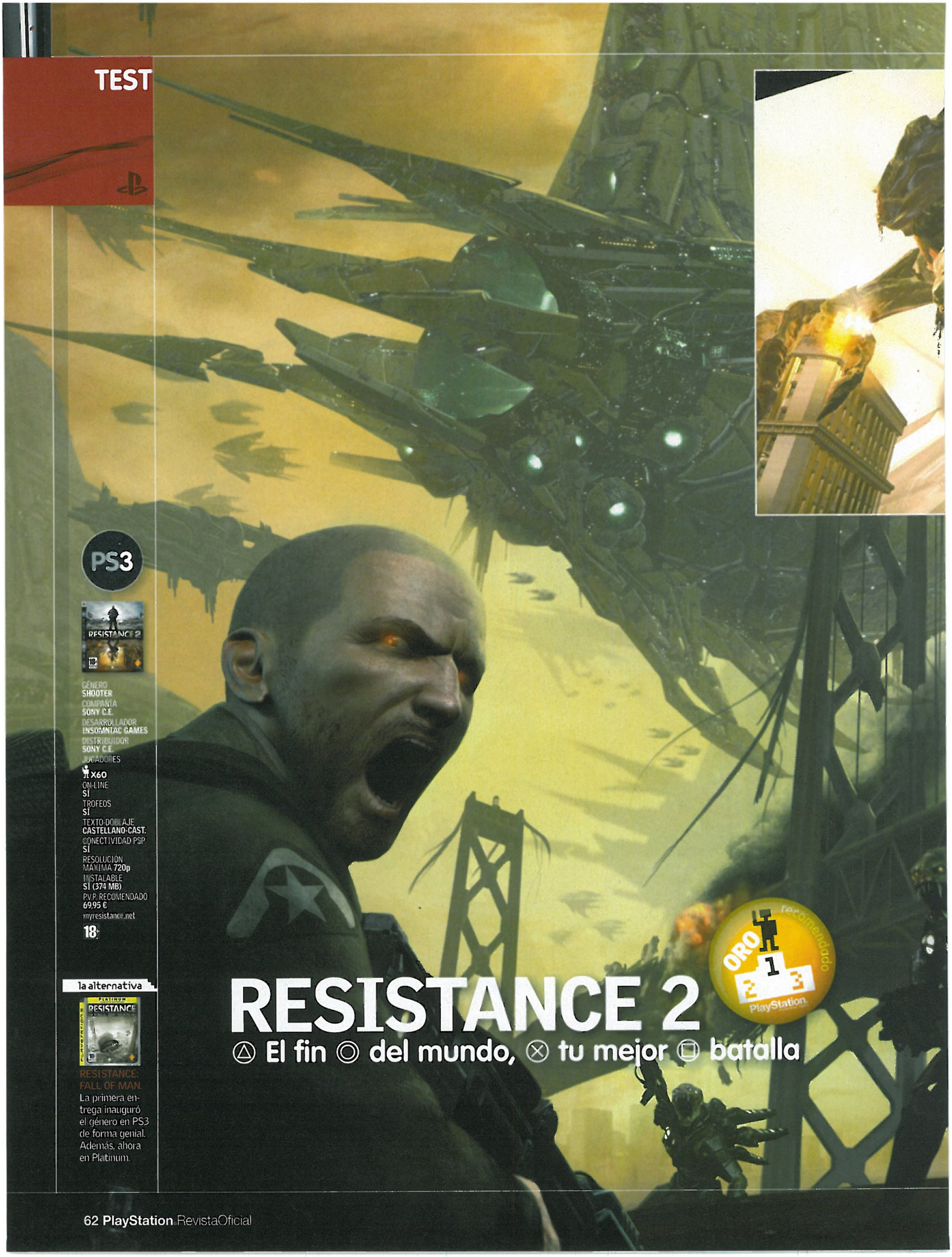
evaluación

(+) El modo On-line, rescatado de COD4, es toda una garantía. Los combates cuerpo a cuerpo y la contundente violencia del juego. Las intros, antes de cada misión.

(−) La fase del avión, simple y poco atractiva visualmente, no está a la altura del resto del juego. Treyarch no alcanza el talento de los grafistas de Infinity Ward.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Algunas misiones, impresionantes. Otras flojean demasiado. El lanzallamas nos ha chiflado.	BSO variable según el conflicto: tambores taiko para japón, coros rusos para Berlín.	Los combates cuerpo a cuerpo y la gran violencia del juego te animan a seguir adelante.	El On-line y los zombis nazis te mantendrán pegado a la PS3 cuando finalices el modo Historia.	Duelos tan gloriosos como en COD4 y un cooperativo On-line para dos y cuatro jugadores. ¡Hurra!	Se agradece la vibración del DualShock 3. Gráficamente no aprovecha el potencial de PS3	No es tan revolucionario como COD4, pero supera al resto de shooters de la II GM.
8,8	9,2	9,2	9,0	9,4	8,9	9,1


SÓLO PARA
PSP
PlayStation Portable
CLANK AGENTE SECRETO
7+
eu.playstation.com
TIENE CLASE Y ESTILO. ES EXPERTO EN VINOS, EN COCHES DEPORTIVOS Y RESULTA IRRESISTIBLE PARA TODAS LAS MUJERES...
(SÍ, ES EL DE LA DERECHA)
RATCHET ESTÁ EN PRISIÓN POR UN CRIMEN QUE NO HA COMETIDO Y CLANK ESTÁ AHORA AL MANDO, ¿ESTÁ RATCHET PERDIDO?
LA SAGA RATCHET AND CLANK HA VUELTO, PERO CON LOS PAPELES CAMBIADOS. CON UNA DEVASTADORA SELECCIÓN DE INGENIOSAS ARMAS EN EL EQUIPAJE Y VESTIDO PARA IMPRESIONAR, ¿CONSEGUIRÁ CLANK PONERSE A LA ALTURA DE LAS CIRCUNSTANCIAS PARA SALVAR A SU AMIGO?
"PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Secret Agent Clank © 2008 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Secret Agent Clank is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved. Developed by High Impact Games.
7+
www.pegi.info



PS3

GÉNERO
SHOOTER
COMPAÑÍA
SONY C.E.
DESARROLLADOR
INSOMNIAC GAMES
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
X60
ON-LINE
SÍ
TROFEOS
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
SÍ
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (374 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
myresistance.net
18+

la alternativa

RESISTANCE: FALL OF MAN. La primera entrega inauguró el género en PS3 de forma genial. Además, ahora en Platinum.

RESISTANCE 2

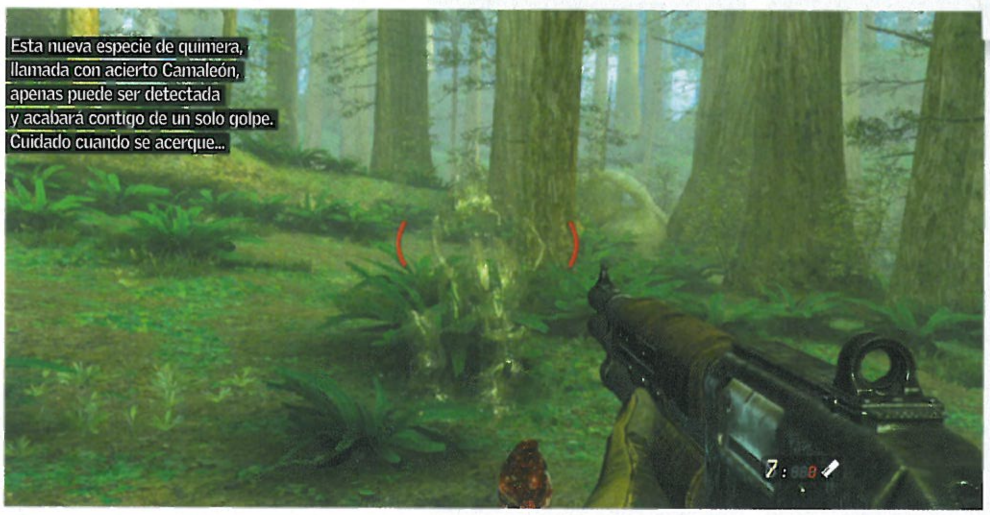
△ El fin ◎ del mundo, ⊗ tu mejor ▢ batalla











Esta nueva especie de quimera, llamada con acierto Camaleón, apenas puede ser detectada y acabará contigo de un solo golpe. Cuidado cuando se acerque...

Batalla épicas. ¿Quieres «Final Bosses»? Pues toma diez tazas. Los enfrentamientos contra las gigantescas criaturas quimera como el Kraken, Leviathan o El Enjambre, por citar algunos, son los momentos más intensos y gratificantes (cuando acabas con ellos) del juego.

A LOS AMERICANOS les gustan las cosas grandes, de eso no hay duda. Sólo hay que ver el tamaño de sus coches, de sus casas, incluso de su comida. Los californianos **Insomniac Games**, después de traernos una odisea espacial mucho más alegre con el debut de *Ratchet* en **PS3**, vuelven a corroborar este hecho. Y es que, (siguiendo con los símiles) si el primer *Resistance* era como un solomillo, delicioso pero pequeño, esta secuela es un suculento entrecot de medio kilo, con otras tantas patatas fritas al lado y todo ello cubierto por salsa barbacoa. La receta perfecta para crear una segunda parte ha sido llevada a cabo con genialidad extrema por estos programadores: si sabes lo que los usuarios quieren, dales más, mucho más y bastante más grande. Y cuando hayan tenido suficiente, sigue ofreciendo más y más ingredientes hasta que sus sentidos queden saturados con un cúmulo de sensaciones que no puedan experimentar en otro sitio.

Peores que los Nazis

Si ya has jugado al primer *Resistance* (si no, ve corriendo a la tienda y hazte con la edición *Platinum*), ya sabrás que la guerra contra las *quimeras*, esa raza de monstruos híbridos de origen desconocido, se encuentra en todo su apogeo a principios de los años cincuenta. Se trata de una especie de historia alternativa ideada por **Insomniac** (y que, por cierto, vuelve a convertir esta secuela en un juego mucho más atractivo que si se desarrollase en un futuro desconocido). Tras la victoria del *alpha male*, Nathan Hale, en el título original, podría parecer que la balanza se ha decantado a favor de la raza humana. Nada más lejos de la realidad. La cosa está tan mal que los invasores han llegado hasta los Estados Unidos. Aunque, obviamente, hasta allí también se ha desplazado el protagonista para combatirlos.

Desde los bosques de California a la bahía de San Francisco, pasando por un pequeño pueblo de Idaho, la variedad de escenarios es mucho mayor y su representación es espectacular. Contemplar cómo gigantescas naves del enemigo atacan el *Golden Gate* o ser testigo de cómo la ciudad de Chicago ha sucumbido a la devastación de los alienígenas, por ejemplo, constituyen parte de esos momentos que realmente traspasan la pantalla y llegan con fuerza al jugador. Cierto es que la historia no es la más original del mundo y ▸











Un hombre con problemas. El protagonista del juego parece ser el único ser humano que puede llegar a desentrañar el verdadero origen de las amenaza quimera.







Evolución. El ejército de las quimeras cuenta con nuevos componentes desde la última vez que lo combatiste. Algunos de ellos requieren de diferentes estrategias o armas específicas para ser eliminados con facilidad. Además, los «Híbridos» (el grueso de sus tropas de asalto) han sido rediseñados para resultar aún más intimidantes.

que contiene muchos tópicos que hemos visto mil veces en las películas del género, pero eso poco importa cuando los programadores han conseguido que te sientas protagonista del último intento de la humanidad por prevalecer. Todo este bombardeo de imágenes, sonidos, secuencias y experiencias intensas es una constante a lo largo del juego, y pocos son los momentos «de bajón» que encontrarás. Atrás quedaron los pasillos y corredores de la anterior entrega; ahora las batallas son a lo grande, con decenas de enemigos en pantalla y aliados a tu alrededor combatiendo por la causa. Cada uno de los ocho niveles del modo Campaña del título es de dos a cuatro veces mayor que en el juego original. La inmersión emocional es máxima y la acertada distribución de los *checkpoints*, junto con los tres niveles de dificultad (ajustables en cualquier momento durante la partida) hacen de ***Resistance 2*** uno de los *shooters* menos frustrantes que recordamos hasta la fecha.

La escala a la que ha sido diseñado el juego no tiene parangón en el género

Un paso adelante en el género

Pero no nos engañemos, pese a todo este envoltorio cinematográfico y audiovisual, ***Resistance 2*** es un juego de disparos en primera persona y, como tal, ha de contar con suficientes elementos para enganchar al jugador. Empezando por lo más llamativo, el catálogo de armas ha crecido con respecto a lo visto en la primera entrega (donde ya era uno de los más completos e imaginativos del género). Además, cada una de ellas cuenta con un disparo secundario, a cada cuál más útil e imaginativo, multiplicando así la diversión asociada a dispararlas. Por poner algunos ejemplos, el nuevo *Magnum* dispara munición explosiva que podrás hacer detonar cuando desees. Espera a que un enemigo con la bala en su cuerpo esté rodeado de compañeros y... sí, el resultado es tan espectacular como imaginas.

Algo similar sucede con los enemigos, el ejército de las *quimeras*. Estos engendros aparecen en todos los tamaños, formas y colores. Desde los «recién nacidos», que salen de sus capullos y se lanzan hacia ti en gran número con sus garras, hasta





« **¿Bebés?** Las criaturas quimera que acaban de abandonar la vaina en la que son gestadas protagonizan algunos de los momentos más inquietantes del juego.









Un lanzagranadas que dispara proyectiles incendiarios que hacen arder todo lo que se encuentre cerca, con un combustible similar al Napalm.



Ametralladora capaz de disparar hasta 1.200 balas por minuto. Su disparo secundario crea una barrera de fuerza alrededor del soldado.



Una especie de rifle francotirador de tecnología quimera. Su disparo secundario libera un pequeño «bot» que ataca a los enemigos.



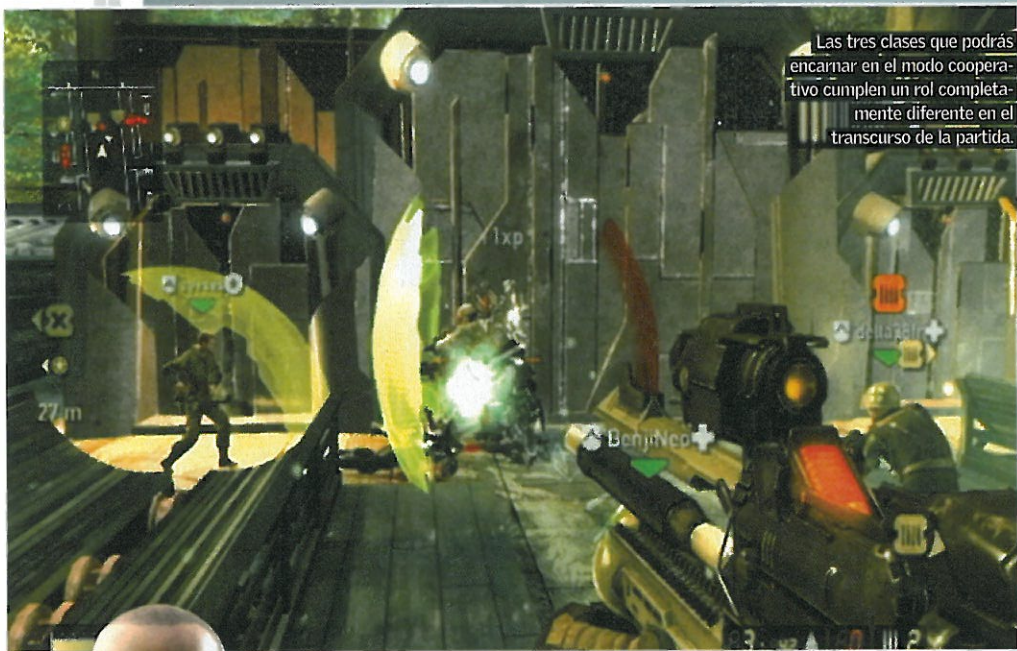
Sin duda una de las armas más divertidas de usar. Dispara discos dentados a gran velocidad que se incrustan en los enemigos. Imagina el resultado...

los *Ravagers*, mazacotes armados con un escudo de fuerza que hace necesario que los flanquees para derribarlos. Y, por supuesto, los jefes finales, auténticos prodigios del diseño y la amedrentación digital. Su imponente aspecto es sólo comparable al grado de satisfacción que sentirás acabando con ellos (acompañado de la obtención de un trofeo, además).

Todos estos logros jugables no serían posibles, o al menos no en la manera en la que **Insomniac** los ha diseñado, sin un apartado técnico a la altura de las circunstancias. Y no se puede negar que, a lo largo del desarrollo del juego, serás testigo de algún que otro fallo gráfico, pero quedan de sobra compensados por el nivel de grandiosidad y detalle de todos y cada uno de sus elementos, desde el modelado del objeto decorativo más pequeño e intrascendente al diseño de una de las grandes urbes que aparecen. Eso por no hablar de las más de tres horas de música orquestada que acompañan a la acción, detalle que seguramente pasará desapercibido para más de un jugador, pero que merece reconocimiento.

La variedad, de armas y enemigos, es mucho mayor que en el primer Resistance

Sinceramente, no se nos ocurren muchas formas en las que este juego podría haber sido mejor. Pero seguro que a sus creadores sí...



Las tres clases que podrás encarnar en el modo cooperativo cumplen un rol completamente diferente en el transcurso de la partida.







» Como en un RPG. En el modo cooperativo, cada jugador irá ganando experiencia a medida que acabe con enemigos y cumpla misiones.





MODOS MULTIJUGADOR

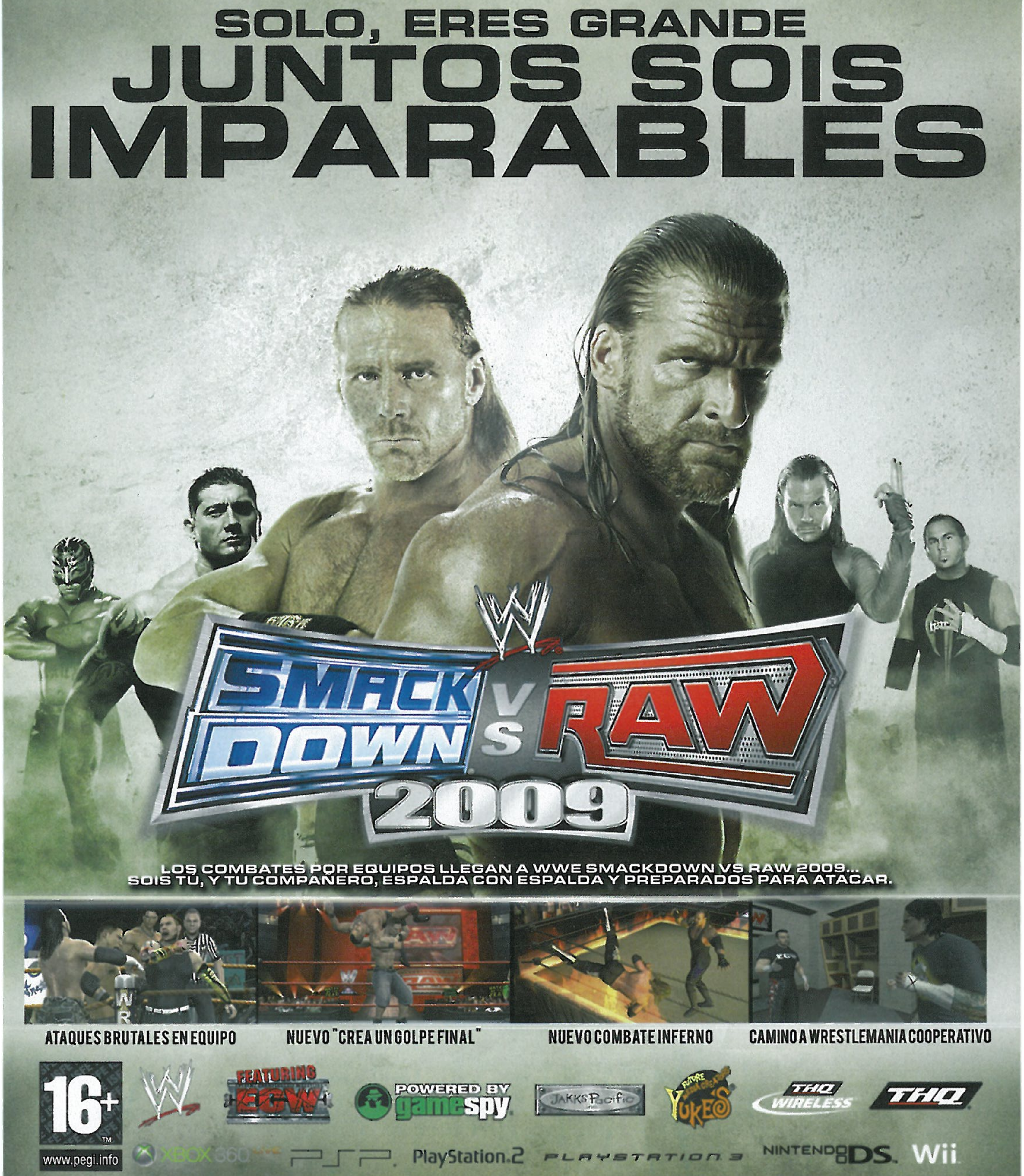
Aunque el modo Campaña de ***Resistance 2*** ya justifica más que de sobra la adquisición del juego, en realidad sólo constituye la mitad de la experiencia que los programadores de **Insomniac** han preparado para los usuarios de **PlayStation 3**. El juego cuenta, además, con dos modalidades multijugador bien diferenciadas. Por un lado, te encontrarás con el modo cooperativo para un máximo de ocho jugadores a través de *PlayStation Network* (o dos mediante pantalla partida si juegas en la misma consola). Se desarrolla en una serie de escenarios propios que se irán desbloqueando a medida que se completen los objetivos propuestos en los mismos. Cada jugador puede encarnar una de las tres clases disponibles (soldado, médico y operaciones especiales) con habilidades características. El modo Competitivo permite la participación de nada menos que sesenta jugadores, entre humanos y *quimeras*, divididos en pequeños escuadrones. Los tipos de competición van desde los clásicos *Deathmatch* o *Team Deathmatch* hasta el innovador *Skirmish*, en el que cada grupo de jugadores deberá ir cumpliendo misiones que se actualizan en tiempo real. Sea cual sea la forma de jugar, no hay rastro de *lags* ni de problemas de conexión. Además, existe una gran comunidad interactiva.

evaluación

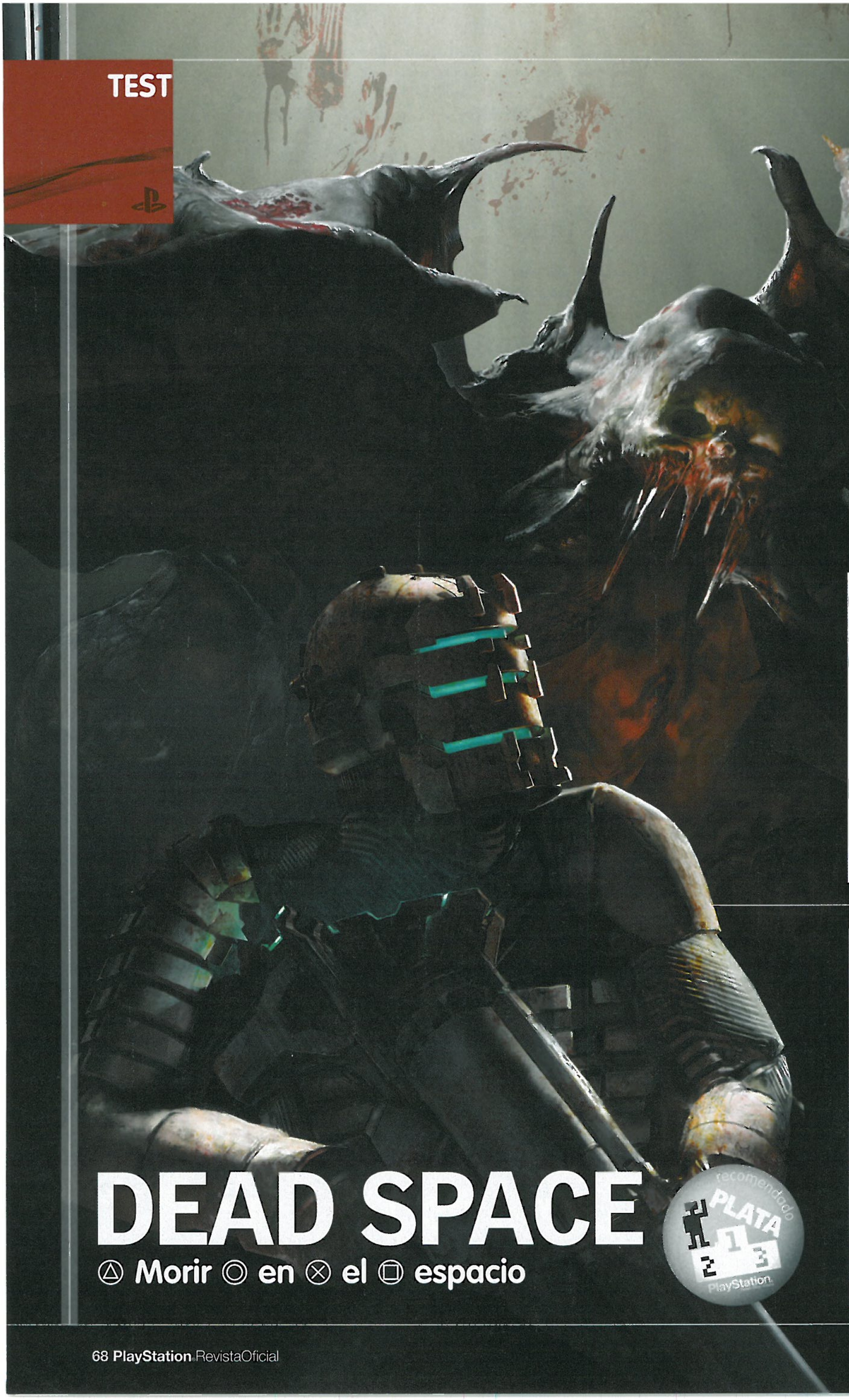
(+) Ofrece tantas horas de diversión con una calidad tan grande que no se puede destacar ningún apartado sobre otro. Una experiencia que merece ser vivida.

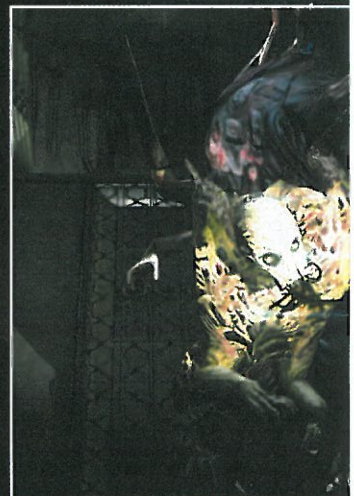
(−) Que la historia no se resuelva del todo y te quedes con las ganas de saber cómo se resolverá la amenaza de las quimeras. Habrá que esperar a la tercera entrega.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La escala y el detalle de los escenarios, incluso destruidos, te dejará sin aliento más de una vez.	La banda sonora orquestal es de gran calidad, así como lo es el doblaje al castellano de las voces.	El control ha sido ligeramente modificado para hacerlo aún más intuitivo. Es una delicia jugar.	El modo campaña es algo más largo que en la primera entrega. El On-line, eterno.	Si el modo competitivo ha mejorado mucho, el cooperativo es sencillamente genial.	Se nota que los programadores han aprendido a explotar las capacidades de la consola.	Insomniac ha dado buen ejemplo de cómo crear la secuela perfecta en todos los sentidos.
9,4	9,4	9,5	9,7	9,6	9,4	9,5



SOLO, ERES GRANDE
JUNTOS SOIS IMPARABLES
SMACKDOWN VS RAW 2009
LOS COMBATES POR EQUIPOS LLEGAN A WWE SMACKDOWN VS RAW 2009...
SOIS TÚ, Y TU COMPAÑERO, ESPALDA CON ESPALDA Y PREPARADOS PARA ATACAR.
ATAQUES BRUTALES EN EQUIPO
NUEVO "CREA UN GOLPE FINAL"
NUEVO COMBATE INFERNO
CAMINO A WRESTLEMANIA COOPERATIVO
16+
FEATURING ECW
POWERED BY gamespy
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ WIRELESS
THQ
www.pegi.info
XBOX 360
PSP
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
NINTENDO DS.
Wii









DEAD SPACE

△ Morir ○ en ✕ el □ espacio

recomendado PLATA PlayStation









ISAAC CLARKE. En Dead Space te vas a convertir en un héroe por accidente, por instinto de supervivencia. Este ingeniero se verá obligado a encontrar la forma de reparar la nave minera USG Ishimura antes de que unos horribles alienígenas terminen con él y con toda la tripulación. Para sobrevivir sólo cuenta con sus herramientas de trabajo.





«MALDITA SEA MI SUERTE» debió pensar Isaac Clarke cuando todo comenzó a torcerse en la *USG Ishimura*. Una misión rutinaria de mantenimiento empezaba a cobrar tintes de pesadilla. Un inicio digno de los filmes más representativos del género para una aventura de terror que se coloca entre los mejores *Survival Horror* de todos los tiempos.

Magistral, desasosegante, apoteósico por momentos y dispuesto a provocar la precipitación del jugador. Así es ***Dead Space***: **EA Redwood Shores** lo ha clavado. Si eres una de esas almas que va buscando emociones fuertes, más allá de un partido de fútbol o un *Deathmatch* en un *shooter* On-line, el horror te espera en la *USG Ishimura*. Los sustos no han sido el único recurso utilizado: los creadores se han decantado por un estilo gore, que incluye las peores muertes de un protagonista que recuerde. Isaac será despedazado, troceado sin remisión si se descuida ante los implacables *necromorfos*.

Los clásicos como referencia

EA Redwood Shores no se ha lanzado a la arena sin saber lo que hacía. Tenían muy claro que deseaban hacer algo grande dentro del *Survival Horror* y se impregnaron de los mejores títulos del género, además de influencias del cine y la literatura. La primera comparación que se viene a la cabeza es *Resident Evil 4* porque ambos juegos comparten perspectiva y apuestan con descaro por la acción. Pero ***Dead Space*** ha sido capaz de crear una atmósfera que resulta mucho más agobiante que la del juego de **Capcom**. Han desarrollado, por un lado, un trabajo impecable a nivel técnico. El tratamiento de la iluminación es brillante, nos deja completamente a oscuras cuando menos lo esperamos. Algunas veces surgen de las sombras las temidas bestias alienígenas, pero en otras no ocurre nada, lo que va subiendo la tensión del juego incluso en momentos de tranquilidad. El sonido es brutal, las subidas en el ritmo y volumen de la música nos hacen predecir lo peor, y cuando llega al clímax no aparece nada, o de repente te ves sorprendido por los gruñidos de un monstruito arrastrándose por las paredes para dispararte sus certeros proyectiles.

El cuidado con el que se han implementado los efectos sonoros queda patente, sobre todo, cuando el protagonista entra en una cámara sellada al vacío o sale al espacio exterior. Al desaparecer el aire, las ondas que propagan el sonido no lle- ›

PS3

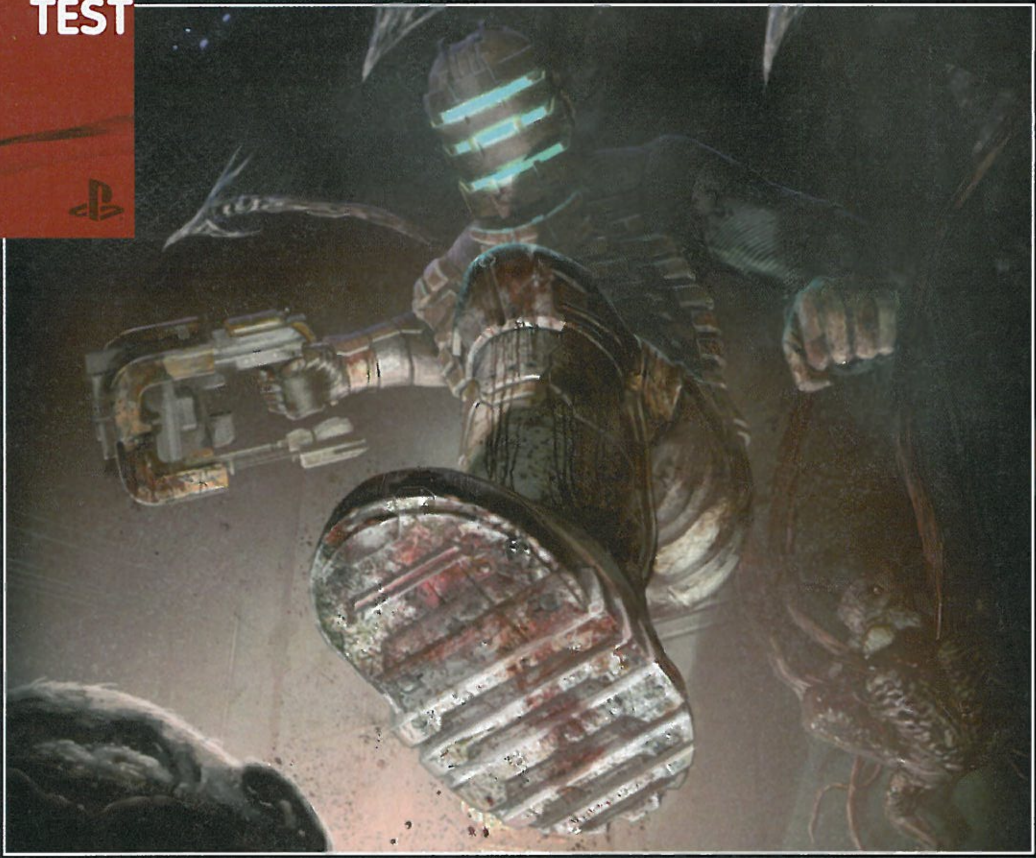


GÉNERO
SURVIVAL HORROR
COMPAÑÍA
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR
EA REDWOOD SHORES
DISTRIBUIDOR
ELECTRONIC ARTS
JUGADORES
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
deadspace.ea.com
18+

la alternativa



SIREN BLOOD CURSE. Hasta que salga a la venta Silent Hill, si quieres pasar miedo, juega a Siren B.C.







¿HORIZONTAL O VERTICAL?
Toda tu estrategia en Dead Space se basará en desmembrar a los necromorfos. Para obtener el mejor ángulo de disparo podrás variar el eje del arma para que corte en horizontal o en vertical. Esto quiere decir que será mejor usar el eje horizontal para cortar piernas y el vertical si intentas cercenar algún brazo que otro, aunque a veces todo depende de la posición del bicho.





Dead Space pondrá a prueba tu instinto de supervivencia en el Survival más bestial de PS3

gan a nuestros oídos y todo se escucha apagado y lejano, para no perder totalmente la referencia acústica.

Por otro lado, los creadores han utilizado la aversión que producen los repugnantes *necromorfos* como principal fuente de miedo. Su diseño es tan grotesco que da grima. Nunca habíamos visto monstruosidades representadas con tal grado de realismo fuera del cine. Resultan desagradables hasta cuando están muertos: las *ragdoll physics* hacen que se contoneen como masas de carne inertes al tocarlas, muy en la línea de los engendros que pueblan *Silent Hill* desde su segunda entrega.

A nivel gráfico, el trabajo es inconmensurable. El motor es muy suave y el detalle con el que se ha recreado la *USG Ishimura*, los monstruos y el mismísimo Isaac Clarke no dejan de asombrarnos durante los 12 capítulos de ***Dead Space***. No sólo por las dimensiones de la nave, sino por el mimo con el que se han distribuido por las paredes mensajes escritos en sangre, carteles y otros elementos que hacen de cada sala algo único.

¡A desmembrar, madre!

Si visualmente es una delicia, nada más coger el mando comprobamos que ***Dead Space*** tiene estilo propio. **EA Redwood Shores** ha conseguido que la mecánica de juego gire en torno al desmembramiento. Esta técnica se convierte en un requisito indispensable para abordar con éxito los combates contra *necromorfos*. ¿Por qué? Pues porque la munición es un bien escaso en el *USG Ishimura*.

Si consigues cortar las extremidades a un monstruo con disparos certeros, ahorrarás «balas», que te serán muy útiles. Siempre tendrás que tener en cuenta cuáles son los puntos débiles de las diferentes razas a las que te vas a enfrentar para acertar en extremidades que sean vitales. En ***Dead Space*** no se recompensan los disparos a la cabeza, hay que hacer saltar por los aires piernas, brazos y otros apestosos apéndices alienígenas. Incluso deberás tener cuidado, un tipo de *necromorfo* alberga en su vientre a



Oxígeno. Cuando a Isaac Clarke no le queda más remedio que salir al espacio exterior, o una de las salas de la nave queda sellada y se haga el vacío, la reserva de oxígeno será fundamental para sobrevivir. Deberás estar atento para que el aire no se agote o terminarás ahogándote dentro de tu traje, si antes no termina contigo una de las abominables criaturas que sobreviven en el espacio.

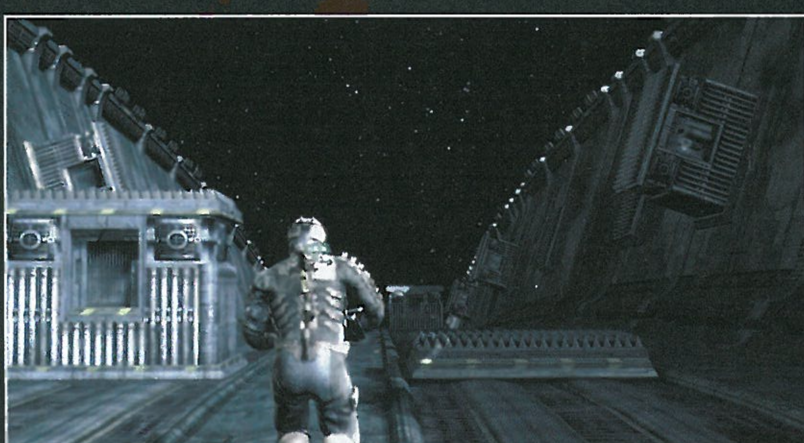


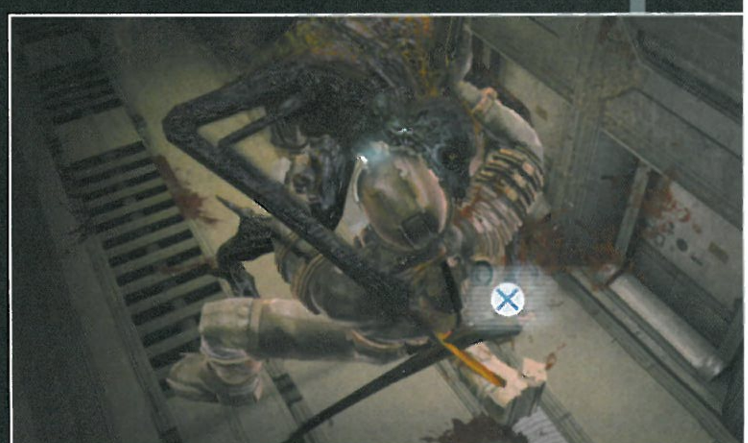
Los jefes finales terminarán por desquiciarte. Algunas veces será más productivo pararse a pensar para encontrar la estrategia más adecuada.





El culto. Un extraño monolito ha sido encontrado en la colonia planetaria en la que está trabajando la USG Ishimura. Su superficie está repleta de misteriosas inscripciones y todo indica que es el origen de las criaturas que han diezmado la tripulación.









BIORRECONEXIÓN. Los necromorfos se van a hacer populares entre los amantes del Survival Horror. Su capacidad para introducirse en un cadáver y recombinar su ADN les permite crear auténticas escorias humanas. El panteón de criaturas es de lo más grotesco, con extremidades en lugares insospechados, tentáculos, garras y otras deformidades.







LA TRIPULACIÓN. En los viajes de ida y vuelta por las diferentes secciones de la nave, Isaac se encontrará con miembros de la tripulación. Algunos a punto de ser devorados por los necromorfos, otros en plena transformación. En cualquier caso, siempre se las apañarán para ponerte los pelos de punta.

» LOS TRAJES. Puedes comprar trajes en los «Almacenes». Hay dos que sólo aparecen en PlayStation Network, por 2,99 €. Uno de obsidiana con los colores de PS3 y el traje Scorpion. Ambos son de nivel 5, añaden ranuras al inventario y mejoran el blindaje.



Guía espiritual. Dead Space es un sistema de ayuda. Pulsa R3 y aparecerá un halo de luz que te guiará hasta tu próximo destino. Prácticamente, no tendrás que consultar el mapa con este infalible compañero.

sus retoños y si se lo revientas te verás abrumado por estos pequeños.

Sin duda, el punto álgido del juego se alcanza cada vez que nos batimos con un jefe final. Algunos son impresionantes, así como las localizaciones en las que sucede el enfrentamiento. El nivel de agobio se multiplica hasta el infinito, pero un poco de sangre fría y puntería serán claves para alzarse con el triunfo.

Pistas, pistas

Todos estos elementos están engarzados en un elaborado argumento. La verdad es que ***Dead Space*** es sólo una parte de la historia. Si quieres saber todo lo que rodea a la *USG Ishimura* y a la aparición de los *necromorfos*, no te quedará más remedio que leerte el cómic (no está confirmada su publicación en España) y ver la película que editará Sony en DVD y *Blu-ray*, *Dead Space: Perdición*. Hay situaciones que resultan predecibles, pero no por ello dejan de ser impactantes. Pero será mejor que lo descubras por ti mismo. También resulta atractiva la forma en la que nos iremos enterando del guión, recogiendo registros sonoros, archivos, vídeos o mensajes escritos en las paredes.

Por otra parte, para desarrollar un hilo argumental de esta manera, ***Dead Space*** se ve obligado a hacerlo linealmente. Algo que se ve reflejado hasta en el sistema de localización que han ideado. Consiste en un haz de luz que te irá guiando cuando te pierdas, tan sólo tienes que pulsar R3 para ponerlo en funcionamiento. Es una pena que la forma en la que están estructuradas las misiones, haga que resulten hasta cierto punto repetitivas en ocasiones. Exceptuando esta pequeña crítica, nos encontramos ante el *Survival Horror* de la temporada. Esta Navidad, vas a pasarlo de miedo.

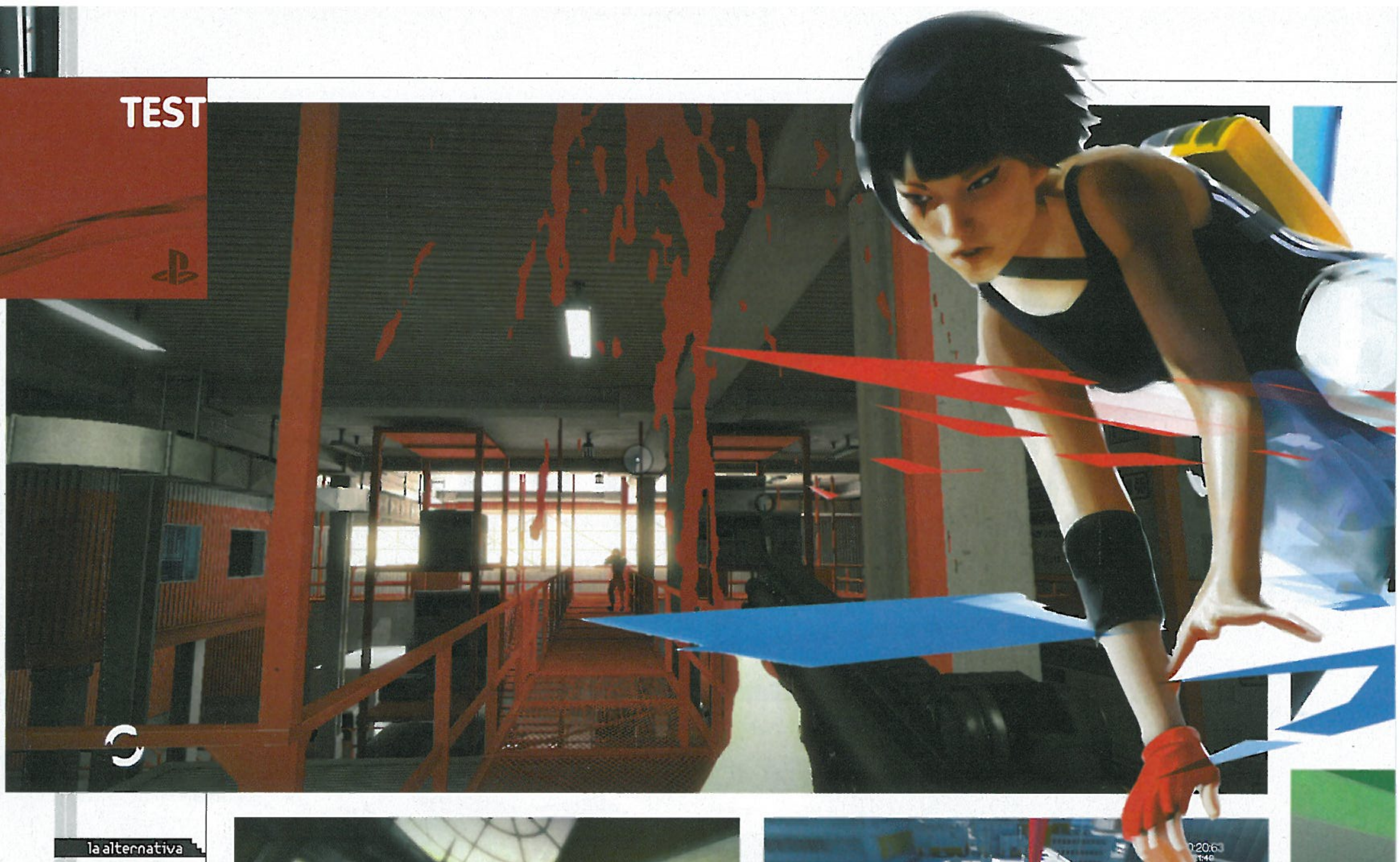
evaluación

(+) Dead Space es un juego sólido de los pies a la cabeza, sin fisuras. Su asfixiante atmósfera terminará por atraparte y dejarte aterrorizado en la USG Ishimura.

(−) Puede que el nivel de dificultad esté demasiado ajustado; no digo que sólo sea apto para hardcore gamers, pero casi. En determinadas secciones resulta repetitivo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El motor gráfico nos deja un ejemplo de lo que se esperaba para esta generación de consolas.	Gritos, pasos en la oscuridad, arreglos orquestales de infarto y encima doblado al castellano.	Sobresalientes el desmembramiento, los puzzles y los enfrentamientos con jefes finales.	Los 12 capítulos te dejarán buen sabor de boca, no es un juego que se haga corto.		El nivel de calidad gráfica de Dead Space comienza a exprimir el hardware de PlayStation 3.	El Survival Horror tiene un nuevo inquilino y está aquí para quedarse por mucho tiempo.
9,4	9,2	9,1	9,0	-	9,3	9,3


LLÉVATE A CASA LO ÚLTIMO EN CINE
Siéntate y deja que el elegante proyector para cine en casa EH-TW5000 de Epson se haga cargo del entretenimiento. Incorpora las tecnologías 3LCD y C²Fine, que proporciona unas imágenes más vibrantes y su resolución de 1080p HD Ready que te sorprenderá. La tecnología DeepBlack y su filtro optimizado de cine logra el mejor contraste del mercado a 75.000:1. También incluye un menú de calibración ISF, interpolación de fotogramas y un procesador de video HQV Reon VX para pulldown 4:4. Nunca antes las imágenes fueron tan nítidas y parecidas a las de las salas de cine. Además se conecta fácilmente a tus equipos de entretenimiento doméstico, convirtiéndolo en lo último en innovación.
Para descubrir más, visita www.epson.es
EPSON®
EXCEED YOUR VISION
3LCD
HD ready 1080p







la alternativa



ASSASSIN'S CREED.
No es en primera persona, pero vas a dar tantos saltos como en Mirror's Edge.

MIRROR'S EDGE

Mucho más que plataformas

recomendado PLATA PlayStation

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3



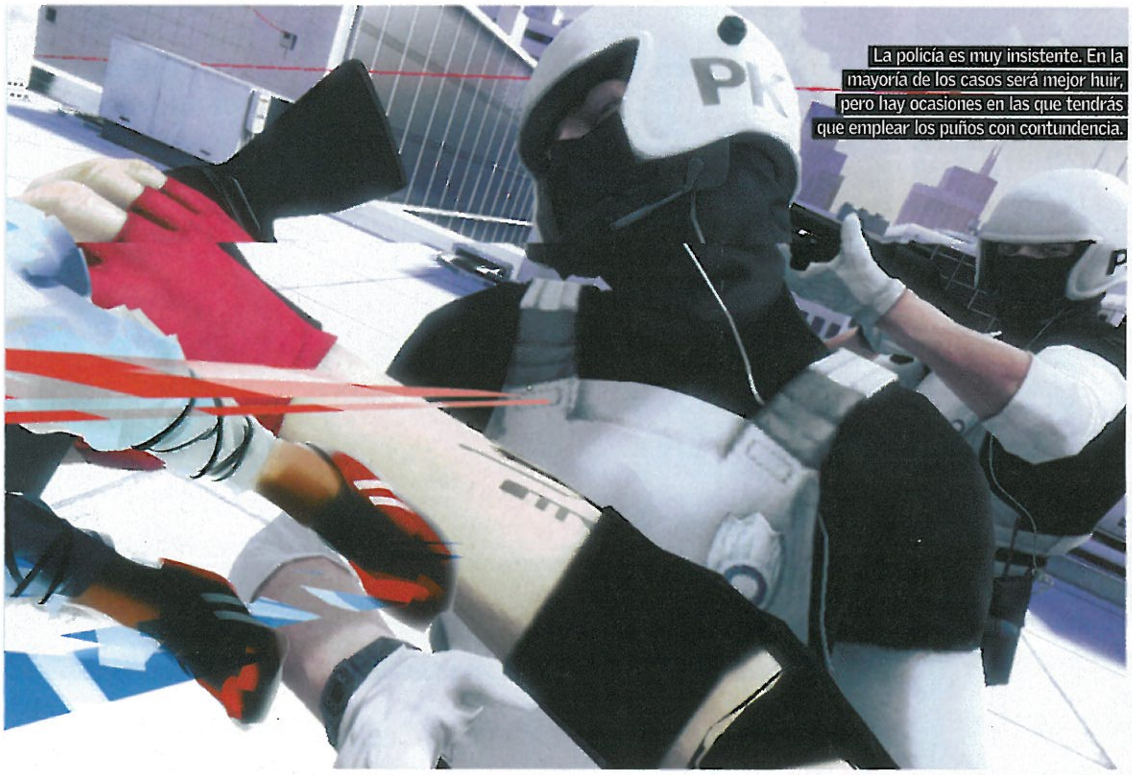
GÉNERO **ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADOR **DICE**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES 1
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (481 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95**
mirrorsedge.com
16+

HUBO UN TIEMPO en el que llegar hasta el final de un juego era una cuestión de habilidad pura y dura. No había margen de error, si te mataban tenías que empezar de nuevo. *Mirror's Edge* no llega a ese extremo. Los jugadores de hoy en día lo abandonarían como un disco pasado de moda, sin remordimientos. Sin embargo, la obra de **DICE** alcanza el límite justo de dificultad como para que en determinados momentos el que sujeta el mando se sienta como si hubiera realizado una proeza. Esto también supone un riesgo ante un público bastante acomodado. En cualquiera de los casos, creo que estamos ante un juego que si no consigue el reconocimiento que se merece ahora, el tiempo terminará haciendo justicia y admitiendo su valía.

Una ciudad con ley

La urbe en la que se desarrolla *Mirror's Edge* es un lugar de contrastes. Por un lado, tenemos una mole de hormigón y cristal que resplandece hasta en el último de sus rincones. De ello se encarga la tecnología *Beast*, desarrollada por la compañía sueca **Illuminate Labs**. La claridad y limpieza que transmite el juego es tal que parece una ciudad sacada de un sueño. Pero detrás de esa imagen tan límpida, se esconden asuntos turbios controlados por el gobierno para mantener a la población vigilada y a salvo de cualquier brote que intente romper el orden establecido. Ese exceso de «ley» nos plantea la paradoja que se vive en el mundo civilizado, donde estamos dispuestos a cambiar seguridad por libertad. En el juego, Faith vivirá el celo con el que es capaz de velar por sus intereses en sus pro-

Mirror's Edge sienta las bases para futuros juegos de plataformas con una perspectiva en primera persona



La policía es muy insistente. En la mayoría de los casos será mejor huir, pero hay ocasiones en las que tendrás que emplear los puños con contundencia.

Momentos Edge. En la aventura de Faith, no todo iba ser saltar de cornisa en cornisa y tiro porque me toca. DICE ha repartido algunos momentos espectaculares y de gran tensión, como saltar de un vagón de metro a otro, encaramarse a un helicóptero o utilizar el rifle de francotirador con precisión. Son eventos que te harán ver Mirror's Edge con otros ojos.









EL ASESINATO. Un candidato a la alcaldía, Robert Pope, es asesinado. La primera en llegar al lugar del crimen es Kate, una policía que da la casualidad de que es la hermana de Faith (protagonista del juego). Todas las culpas recaen sobre ella, pero Faith hará todo lo posible para averiguar quién o quiénes son los auténticos responsables del asesinato. En la mesa de Pope encuentra una misteriosa nota con una única palabra escrita: Ícaro. A partir de este punto se desencadena la trama del juego con grandes dosis de acción.

pias carnes. El argumento desarrollado por Rihanna Pratchett no pretende lucirse, pero estructura de forma inteligente la historia para que se pueda vivir desde un plataformas en primera persona.

Único en su género

Mirror's Edge ha abierto la veda. Ya hubo algún intento en el pasado de introducir el género de plataformas con una perspectiva subjetiva. Pero ha sido **DICE** la compañía que ha sentado las bases en este título, como ya hicieran *Super Mario 64* con las plataformas en 3D o *Virtua Fighter* abriendo el camino para los *beat'em-up* tridimensionales. Por ejemplo, con el punto que sirve de referencia en el centro de la pantalla (para evitar mareos y ajustar mejor la dirección), con los elementos coloreados en rojo que van marcando el camino o con el sistema ideado para controlar a Faith. Lo mejor es que este espíritu pionero no nos ha dejado un juego de carácter experimental. Por el contrario, se deja jugar a lo largo de los nueve episodios (más el capítulo de introducción) que lo componen. El 90% del tiempo lo vas a pasar guiando a Faith hasta la salida correspondiente, saltando, corriendo, deslizándote y huyendo de los policías. En contadas ocasiones no quedará más remedio que enfrentarse a las fuerzas del orden. Ahí podrás comprobar que el sistema de combate está muy bien elaborado, aunque el *timing* es ajustado, y dependiendo del tipo de policía lo será todavía más. No es lo mismo intentar desarmar a un patrullero que a un miembro de los cuerpos especiales.

También hay secciones, como la obra al final del episodio 8, en las que tu única misión será encontrar la ruta a la salida (en este caso, un conducto perdido en las alturas). Ningún enemigo te molestará mientras lo intentas, la complejidad del escenario será suficiente para conseguir que Faith pierda la vida una vez tras otra y tú la paciencia.

Para dar mayor atractivo a los elementos que conforman la mecánica de *Mirror's Edge*, **DICE** ha añadido una ›

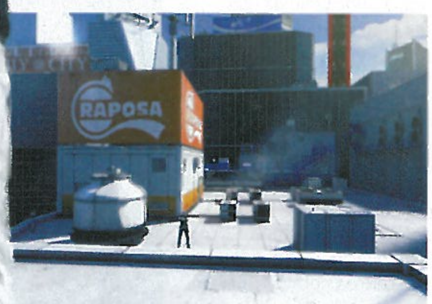
Hacía tiempo que no teníamos el placer de disfrutar con una banda sonora tan compacta y emotiva como ésta

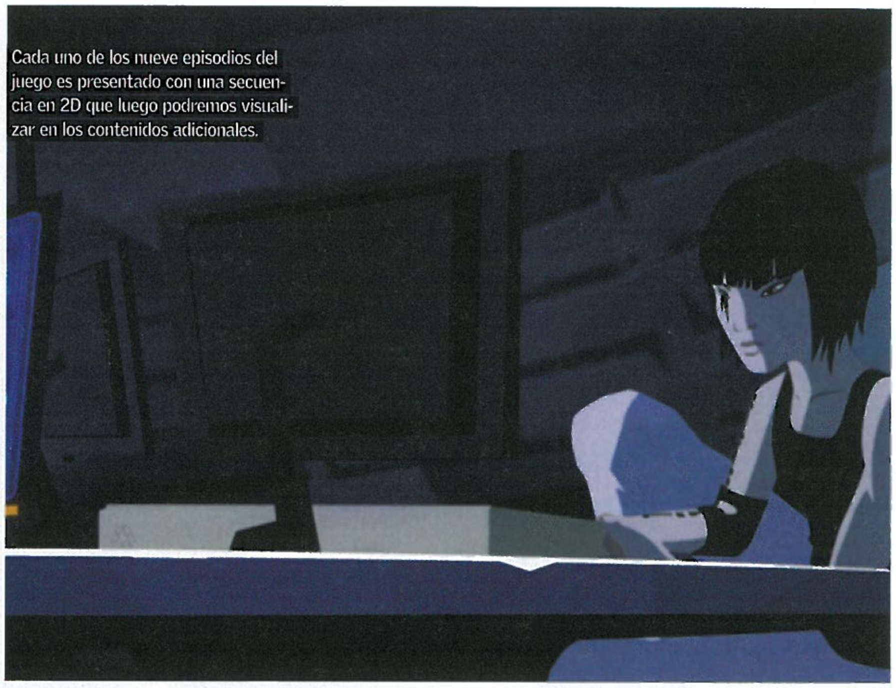












Cada uno de los nueve episodios del juego es presentado con una secuencia en 2D que luego podremos visualizar en los contenidos adicionales.

Contenidos extra. A medida que avances en la aventura, se irán desbloqueando diferentes contenidos. Desde bocetos de arte utilizados en el desarrollo de Mirror's Edge, hasta las secuencias en 2D del juego, pasando por diferentes remezclas del tema musical compuesto por Solar Fields y cantado por Lisa Miskovsky.





serie de eventos especiales que aportan vida y diversión a la aventura. La primera vez que el mentor de la protagonista Faith, Merc, nos indica que tenemos que saltar sobre el techo del metro en marcha, nos quedamos con la boca abierta. Y hay unos cuantos más a lo largo del juego...

La experiencia que propone ***Mirror's Edge*** es intensa. No será raro que te des cuenta de que estás resoplando inconscientemente, intentando ajustar un salto. Y alcanza su punto álgido cuando a las complicaciones propias del entorno le sumamos el empeño de la policía por disparar a Faith.

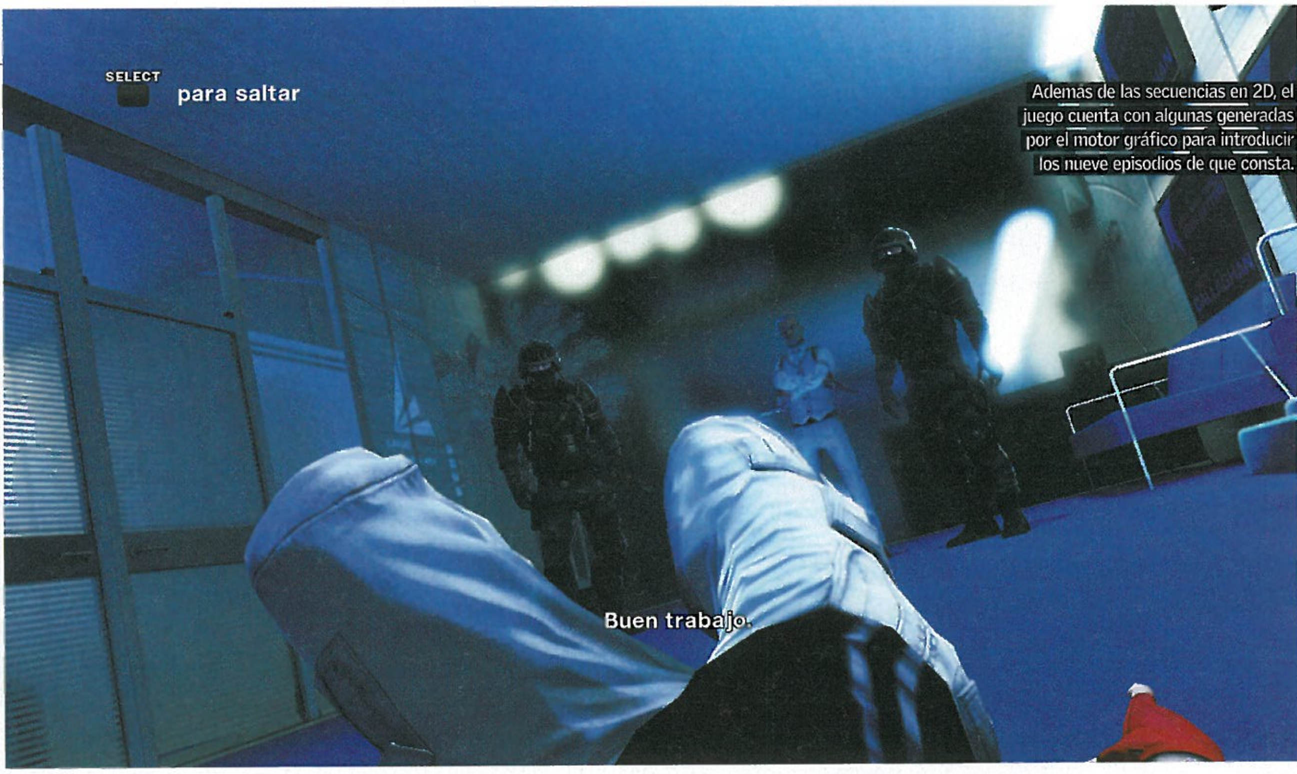
Uno de los aspectos que consigue que esa experiencia sea aún más creíble, es el brillante apartado sonoro. **DICE** lo ha cuidado de forma que se integrara completamente con la perspectiva en primera persona. De esa forma, la sensación de estar encarnando a Faith es mucho más contundente. Cuando escuchamos cómo los pies o las manos de la chica impactan contra las diferentes superficies, nos parecen sonidos naturales. No suena igual si cae sobre hormigón, sobre la chapa de un conducto de ventilación o sobre madera. Podemos oír hasta su respiración. El efecto envolvente de ***Mirror's Edge*** está muy conseguido.

El excelente apartado sonoro es completado con una banda sonora excepcional. La canción del final es el culmen: un emotivo tema compuesto por Solar Fields (un reconocido Dj sueco), en el que una compatriota suya pone la voz, Lisa Miskovsky. El compositor ha sabido captar la atmósfera que se respira en ***Mirror's Edge*** y plasmarla en las notas de Still Alive. Por otro lado, sabemos que ya ha habido voces que se han alzado criticando que este título es corto. No creo que ocho o diez horas de juego sean como para poner el grito en el cielo. Hay algunos juegos ahí fuera que con menos recorrido han sabido ganarse al público y la crítica por su contrastada calidad, y ***Mirror's Edge*** está entre ellos. También es verdad que hemos comprobado que al título de **EA** o se le adora, o se le odia; pero no porque no brille técnicamente, sino más bien por una reacción inconsciente.

Haciendo referencia a la duración, los dos modos On-line alargan la vida de ***Mirror's Edge***. Funcionan como en un juego de rallys. Es decir, hay que completar determinados recorridos (e incluso niveles) con el mejor tiempo posible. Después se puede competir contra el «fantasma» de nuestro mejor tiempo, el de un amigo o contra el mejor tiempo de todo el mundo.

FAITH
Sus padres murieron protestando contra el gobierno totalitario de la ciudad. Su mentor, Merc, le enseñó todo lo que sabe como runner y ahora continúa la lucha que emprendieron sus padres combatiendo la rigidez del sistema.





Además de las secuencias en 2D, el juego cuenta con algunas generadas por el motor gráfico para introducir los nueve episodios de que consta.

Mirror's Edge es un juego técnicamente impecable con una jugabilidad arrolladora



KATE
Es la hermana de Faith. Alguien la ha implicado en el asesinato de un candidato a la alcaldía.

MERC
Es el instructor y guía de Faith en todas sus misiones. La ha criado desde su adolescencia.

JACKNIFE
Un runner retirado con unos modales un tanto irritantes. En uno de los niveles Faith tendrá que correr detrás de él.

ROPEBURN
Un personaje bastante siniestro que seguramente está detrás del asesinato de Pope. Faith se enfrentará a él.

CELESTE
Compañera de aventuras de la protagonista. Te guiará durante el Tutorial y aparecerá a lo largo del juego.

MILLER
Faith acude a él porque es el teniente de Kate. Durante sus encuentros no deja muy claro de qué lado está.

evaluación

(+) El entorno gráfico es una maravilla, sobre todo los exteriores. Los momentos cumbre que hay son espectaculares y la mecánica me ha dejado los pulgares «fundidos».

(−) Algunos escenarios interiores tienen escasez de elementos decorativos, quizás por el espíritu minimalista del juego. A veces las distancias engañan a primera vista.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La iluminación lo convierte en un juego de otra galaxia. El motor gráfico es muy suave y sólido.	¡Dios mío! Vaya banda sonora, la canción del final es apoteósica, como los efectos de sonido.	Cuesta pillarle el tranquillo, pero después es una gozada saltar y buscar la salida. Y la lucha también.	Los jugadores más expertos se van a quedar con hambre con los 9 episodios, pero hay On-line.	Mejorar tiempo en los recorridos y correr contra los fantasmas de otros jugadores es divertido.	Es uno de los juegos que mejor aprovechan las capacidades de PS3 a nivel gráfico. On-line...	Si te preguntabas cómo sería un juego de plataformas en primera persona, aquí lo tienes, amigo.
9,2	9,5	9,4	8,8	8,5	9,0	9,3

PS3



GÉNERO **RPG/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **BETHESDA GAME STUDIOS**
DESARROLLADOR **BETHESDA SOFTWORKS**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (1917 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
fallout.bethsoft.com
18+



El jugador puede alternar en todo momento entre la vista en primera o tercera persona, eligiendo incluso el ángulo en el que colocar la cámara.

recomendado PLATA PlayStation

FALLOUT 3

Rol postnuclear despiadado y salvaje

HAN PASADO once años desde que se publicara el *Fallout* original, un juego que con el paso del tiempo se ha convertido en todo un clásico de culto del rol occidental más salvaje, inmisericorde con el jugador e impactante emocionalmente. ***Fallout 3*** llega ahora entre grandes expectativas y sospechas de que, estando **Bethesda** a los mandos, el juego es poco más que un *Oblivion* con armas de fuego y ambientación postnuclear. Pero no, ***Fallout 3*** es mucho más...

El título en cuestión llega con muchos cambios con respecto al juego original. Para empezar, como sabrán los más puestos en la serie, la ambientación se traslada desde una California arruinada tras un cataclismo nuclear global (en una línea histórica alternativa donde la Guerra Fría se sostiene hasta bien entrado el siglo XXI, con un desenlace final entre hongos y bombazos que acaba con la sociedad tal y como la conocíamos...), hasta un Washington D.C. igualmente devastado. El hecho de que **Bethesda**, la compañía, tenga su sede en la capital americana puede haber jugado un papel determinante en esta elección, pues las referencias reales para el Washington alternativo del juego quedan muy a mano.

Nuevos tiempos, nuevo páramo

Frente a las extensiones desérticas del primero, ***Fallout 3*** se mueve entre poblaciones urbanas destruidas, grandes edificios y monumentos reconocibles hechos añicos, y una red de metro enorme y espeluznante. Sin olvidar el páramo puro y duro: lo que antes fueron los bosques y núcleos de población periféricos a la capital, ahora son una extensión de grises y marrones famélicos repleta de peligros y radioactividad...

Tras varias horas de juego, uno entiende que Fallout 3 es mucho más que un Oblivion con pistolas

La perspectiva de juego es otro de los cambios más notables, y el que conduce a la comparativa miedosa con *Oblivion*: ***Fallout 3*** se desarrolla principalmente en primera persona, adoptando maneras de *FPS*. Puede jugarse también en tercera persona, el cambio de perspectiva está a un botón de distancia y puede personalizarse el ángulo de la cámara. Sin embargo, la animación del personaje controlado no es precisamente lo más logrado del juego y la mayoría de los ángulos resultan en una dinámica un tanto ortopédica (no así alguno probado, con el personaje justo al borde de la pantalla... que viene a ser en realidad una primera persona falseada). La consecuencia directa de este salto a la visión subjetiva es un acercamiento a la acción en primera persona, convirtiendo a ***Fallout 3***, en sus momento más balísticos, en algo parecido a un *RPG* de acción o un *shooter* rolero. Pero sólo en apariencia, como veremos en su justo momento.

Hablemos primero de la historia, que también marca algunas diferencias con el *Fallout* original: si allí nos encontrábamos abandonados a nues-

la alternativa

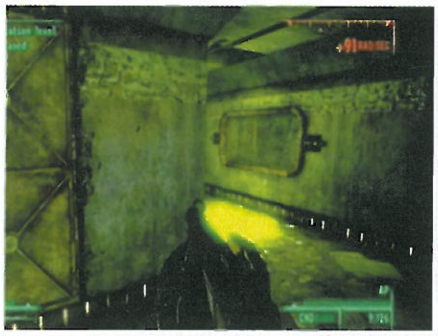


E.S.IV: OBLIVION GOTY ED.
Rol titánico, similar en extensión y dimensiones... pero una bestia muy diferente.











« Profundidad... literal. Normalmente hay varias maneras de acceder a los muchos sitios explorables. A veces, incluso, buceando. Sí, también se puede bucear...









tra suerte, con un objetivo (el *chip* de la depuradora de agua de nuestro refugio nuclear) fallido desde el principio y pocas indicaciones de hacia dónde continuar, en ***Fallout 3*** la dirección es mucho más clara: tras 19 años tranquilos en el refugio 101 (una infancia y adolescencia que el juego usa maravillosamente como generador de personaje jugable), escapamos al páramo postnuclear en busca de nuestro padre, huido poco antes del refugio. Aquí, pues, el objetivo es claro y nunca se pierde de vista. De hecho, las misiones referentes a esta búsqueda vertebran el arco argumental principal y siempre tenemos un lugar claro al que dirigirnos. Esto puede ocasionar en el jugador más explorador (como quien suscribe) cierto conflicto: frente a las ansias de seguir las misiones secundarias, de investigar cada nueva localización descubierta (el juego ofrece más de 100 lugares de interés que explorar y donde encontrar personajes, ayudas, objetos coleccionables, figuritas, libros o cómics que ›

Fiel a la serie, Fallout 3 repite muchos de sus logros estéticos, morales y jugables









El sistema V.A.T.S. en (casi) todo su esplendor. Podemos circular entre partes del cuerpo, fijar ataques y ver el daño, así como los puntos de acción gastados.

Fallout 3 recuerda a los mejores momentos del primer Fallout. En otras, llega incluso más lejos. Sólo a veces se queda corto.

otorgan mejoras de características inmediatas y muchos enfrentamientos), nuestra propia condición de hijo o hija de un personaje importante con una misión acuciante nos obligará sutilmente a continuar la búsqueda. Y la resolución de este hilo principal (aviso) conduce al menú principal, con lo que para continuar la exploración hay que volver a un salvado anterior.

Así, desde un punto de vista rolero, interpretar al hijo leal entrará en conflicto con explorar el espectacularísimo Páramo Capital en que se ambienta el juego. La solución es, por tanto, despegarse de la interpretación rolera y elegir una línea mucho más despechada hacia nuestro progenitor. Independientemente de estas consideraciones (un tanto pejigueras, sí), ***Fallout 3*** ofrece una profundidad en términos de juego e historia a menudo abrumadora.

El rol en los detalles

Por un lado, el juego está repleto de pequeñas grandes historias contadas de forma sutil: desde mensajes de radio de socorro captados en medio de la nada que llevan a tragedias narradas a través de los detalles del escenario, a misiones secundarias cuyas ramificaciones abarcan varios espectros de una moral totalmente pervertida por la supervivencia en el páramo. Y es que la moral es un elemento importante en ***Fallout 3***: un medidor de *karma* nos colocará, según nuestras acciones, en un lado u otro del «bien» o el «mal». Pero estos términos aquí son un tanto matizables: por ejemplo, llenar un oasis casi paradisíaco de zombis radiactivos puede considerarse, si no tanto por el juego, sí por el jugador, como una buena acción. O sacrificar una docena de personas para castigar a un personaje dictatorial puede suponer obtener buen *karma*... La moral en el mundo de *Fallout* está herida de muerte y el jugador con sus acciones irá creando su propia leyenda, abriendo o cerrando la posibilidad de nuevas misiones e historias, y ganándose (o no) el favor de personajes secundarios que, en ciertos puntos del juego, pueden decidir acompañarle en la aventura.

Luego tenemos el sistema S.P.E.C.I.A.L., heredado del primer *Fallout*, y que es el auténtico esqueleto de todo el rol que subyace a la aparente dinámica de acción del juego. Basado en unos atributos (que incluyen tanto los típicos «fuerza»,





La visión de las ruinas de Fallout 3 es al mismo tiempo sobrecogedora e intimidante. Es enorme y es fácil acabar convertido en un ser despiadado y brutal.

DROGAS Y RADIACIÓN. Como buen juego de rol, Fallout 3 presenta recursos para que el jugador más avezado pueda maximizar sus habilidades sin tirar de puntos de habilidad en subidas de nivel: drogas con aplicaciones concretas (y peligro de adicción y penalización), trajes con bonus y habilidades, «perks» e incluso mutaciones debidas a radiación o fruto de algunas de las tramas secundarias hacen que el sano ejercicio de consultar inventarios y tablas sea también parte integral de la mecánica de Fallout 3.



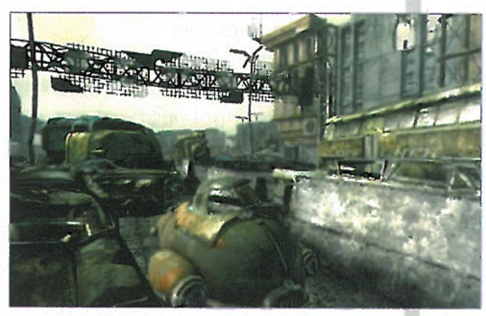
«agilidad» o «inteligencia», como un ambiguo pero utilísimo «suerte»), unas habilidades principales (elegidas tras un examen de juventud, el G.O.A.T.) y secundarias, y una serie de «perks» o «ventajas» (elegidas de entre una extensa lista, a razón de una por nivel), el sistema regula todo lo que es capaz de hacer nuestro personaje: desde la aparición de líneas de diálogo especiales, los precios que encontraremos en las tiendas, la posibilidad de *hackear* los muchos terminales que encontraremos por el mundo (e, incluso, robots), forzar cerraduras y, por supuesto, el daño que haremos con las armas y nuestra puntería, especialmente en los ataques usando el sistema V.A.T.S.

Éste, el «Vault-tec Assisted Targeting System», es un sistema de puntería (asistida, se entiende, por nuestro fiel compañero Pip-Boy, un ordenador de pulsera que sirve de inventario, mapa, colector de notas y misiones, y hasta de linterna) que introduce el componente táctico en un combate muy enraizado en la acción en primera persona, pero que sin él resultaría un tanto ramplón. Al acceder al V.A.T.S. podemos circular entre los diferentes objetivos y sus zonas corporales, pudiendo descargar plomo (o plasma, láseres, obuses, granadas e, incluso, mini-bombas nucleares) sobre puntos concretos, viendo de antemano la probabilidad de acierto y el daño estimado. Cada disparo asignado consume puntos de acción (determinados por la agilidad), que al gastarse nos obligan a volver al modo *FPS* más tradicional mien-

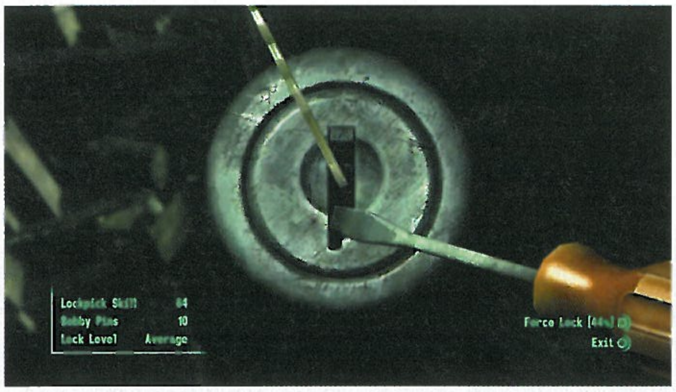


Estética de la paranoia.

Fallout 3 retoma la estética retro-futurista «reinterpretadora» de los años de la Guerra Fría y la lleva a otro nivel, inundando los escenarios de objetos cotidianos, pósters, mensajes, música, vehículos, cabinas anti-radiación que funcionan con monedas... Sencillamente espectacular.

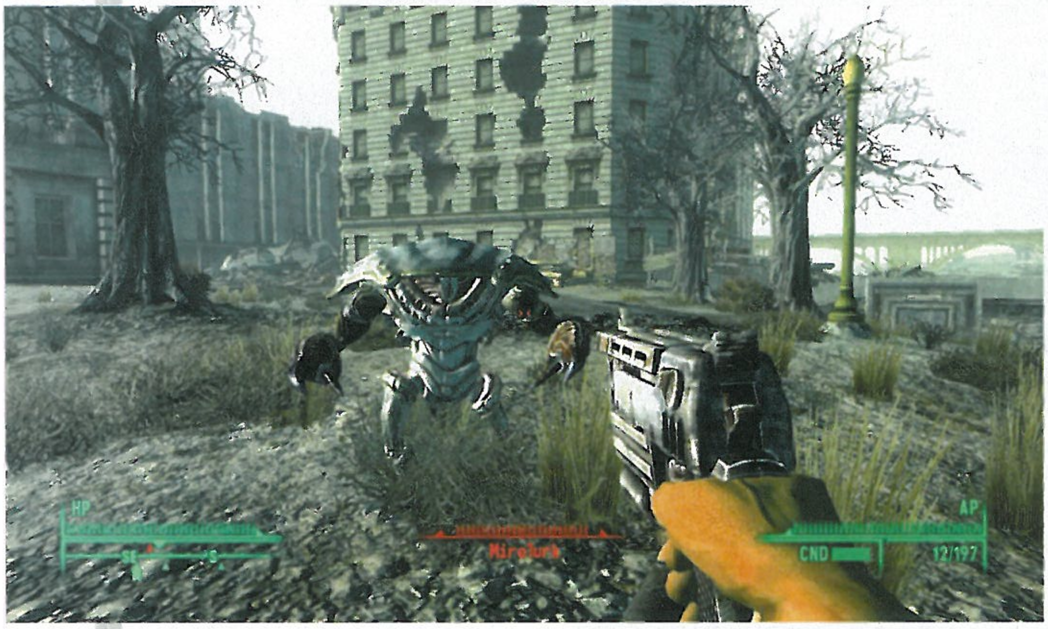


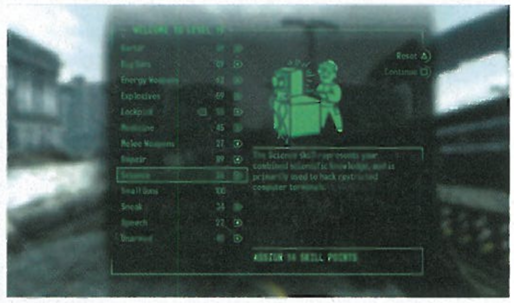

TEST





» **Con una horquilla.** El minijuego para forzar cerraduras nos conquistó desde el principio.





Ventajas distópicas

Entre las «perks» hay ventajas prácticas, como subidas de nivel inmediatas, bonus de habilidades o auténticos rasgos que matizan la jugabilidad: canibalismo, ayudantes misteriosos, asesinatos por encargo, resistencia a adicciones...

tras se recargan (o nos enchufamos el estupefaciente correspondiente), e inmediatamente observamos los resultados, en *slow-motion* y con grandes cantidades de hemoglobina, determinados por nuestras características y habilidades.

Combates tácticos

La utilidad táctica va más allá de poder planear varios ataques, ya que a veces es más útil buscar el daño masivo sobre una pierna (el enemigo cojeará) o un brazo (puede soltar su arma) que en pleno pecho, por ejemplo. Lejos del combate mucho más táctico de otros *RPG* (o el *Fallout* original), V.A.T.S. es una imaginativa forma de conciliar acción directa y estrategia. Se nos acaba el espacio y ***Fallout 3*** para **PlayStation 3** sigue aún repleto de detalles y recovecos que explorar: la necesidad de reparar objetos para mantener su efectividad, las posibilidades comerciales en la ficción del videojuego, el uso intensivo de las drogas para mejorar capacidades (y sus consecuencias, menos duras de lo esperado), las mutaciones por la radioactividad (que existen), sus diferentes enemigos y personajes secundarios...

Fallout 3 es inabarcable y adaptable a cada jugador, pero también intenso, brutal, cruel y valiente en sus mejores momentos. Mucho más que un *Oblivion* con pistolas: una obligación para cualquier jugador. «



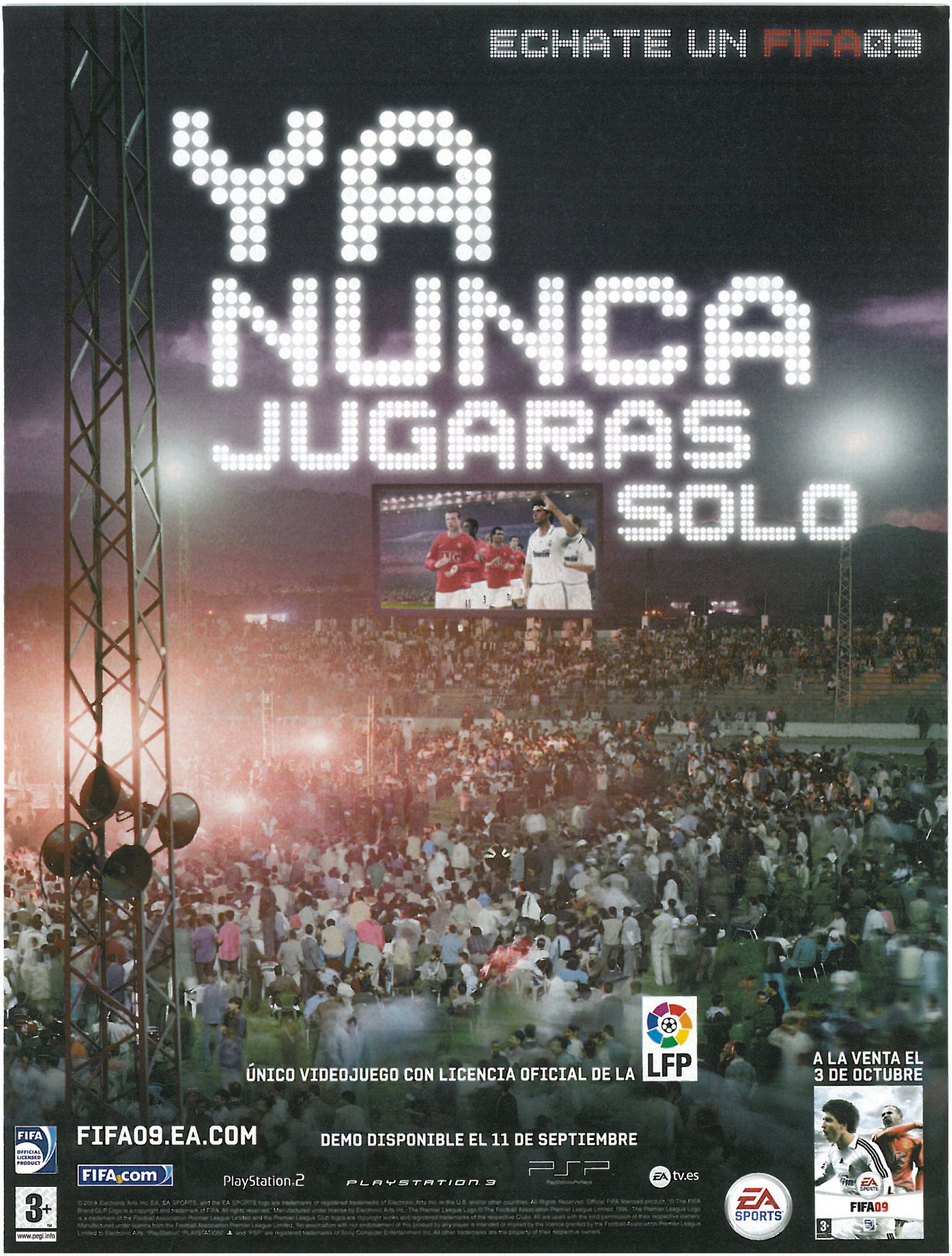
El sonido de Fallout es extraordinario, desde el gran doblaje al castellano hasta el magnífico uso del silencio

evaluación

↑ Su estética retro-futurista. Sus travesuras hacia el jugador, pervirtiendo mecánica y emoción. El sistema V.A.T.S. El tamaño, la profundidad, las historias pequeñas...

↓ La historia principal, demasiado acuciante. Algunas animaciones de personajes. Cómo fuerza las texturas en los planos más lejanos, emborronadas y toscas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Tal vez al querer dibujar muy lejos, los fondos resultan emborronados y algo toscos.	Excelente, aunque algunos doblajes resulten ortopédicos. Magnífico el uso del silencio.	Variable según el jugador, las posibilidades son muchas, aunque el peso está en la exploración.	Obscena: fácilmente puede llegar a las 100 horas si se quiere explorar todo el mapa.	No tiene. Sería curioso poder enfrentarse en el páramo a otros jugadores. Una cuenta pendiente.	La máquina se fuerza al dibujar escenarios extensísimos, pero el resultado debería ser mejor.	Por la atmósfera, las historias, la moral dañada y su visión particular del rol, una visita obligada.
8,9	9,3	9,4	9,7	7,5	8,7	9,4


ECHATE UN FIFA09
YA NUNCA JUGARAS SOLO
ÚNICO VIDEOJUEGO CON LICENCIA OFICIAL DE LA LFP
A LA VENTA EL 3 DE OCTUBRE
FIFA09.EA.COM
DEMO DISPONIBLE EL 11 DE SEPTIEMBRE
FIFA.com
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
PSP
tv.es
EA SPORTS
FIFA09
3+
www.pegi.info



Lo primero que llama la atención es el tremendo motor gráfico. Animación y suavidad de movimientos sin precedentes.

BRONCE recomendado PlayStation.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

Cel shading a lo bestia



GÉNERO **LUCHA 3D**
COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
PROGRAMADOR **CYBERCONNECT 2**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELL-INGLÉS/ JAPONÉS**
GRABAR PARTIDA **2157 KB**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95€**
ultimateninja-storm.com
12

la alternativa



DRAGON BALL Z BURST LIMIT.
La misma fórmula aplicada a otra serie de animación. Un gran juego.

NARUTO ES una de esas obras que, al igual que hizo *Dragon Ball* en su momento, está dando la vuelta al planeta y recibiendo todo tipo de críticas. El manga *Naruto* narra las aventuras de un joven e hiperactivo ninja de La Villa Oculta de la Hoja, que encierra en su interior el espíritu del temible Zorro de Nueve Colas. Partiendo de este argumento, la serie de TV cuenta ya con más de trescientos episodios y un generoso catálogo de títulos en diversas plataformas. Por eso **PS3** no iba a ser menos y, aunque el equipo de desarrollo se ha hecho de rogar, la espera ha merecido la pena.

CyberConnect2, responsables de ***Naruto Ultimate Ninja Storm*** y de la saga *Ultimate Ninja* para **PS2**, se han preparado a conciencia para su debut en **PS3**. Así, lo primero que llama la atención del título en cuestión es el tremendo motor gráfico que han creado para la ocasión Basándose en la técnica de *cel shading*, y gracias al enorme potencial de **PlayStation 3**, han recreado el universo de Naruto con una fidelidad sin precedentes.

Las animaciones y la fluidez de los movimientos, sumado al magnífico sistema de cámaras, hacen que los combates transmitan toda la intensidad de la que hace gala el *anime*. Todos los personajes han sido modelados como si de animación convencional se tratase: los gestos, expresiones y movimientos son propios de una súper producción de animación más que de un videojuego. Sin duda, ***Ultimate Ninja Storm*** se encuentra entre los títulos de nueva generación que mejor uso hace del *cel shading*. ¡Pero no sólo de gráficos vive el hombre! Esta entrega cuenta con dos modos principales de juego: un modo Historia y otro de Combate Libre. Para el primero se ha optado por el clásico sistema de exploración y misiones. El jugador puede recorrer toda La Villa donde podrá interactuar con el resto de los personajes de la serie, bien para conseguir misiones, iniciar minijuegos o intercambiar determinados objetos. Aunque el mapeado abarca una importante extensión repleta de recovecos y secretos, La Villa será el único escenario por el que podrás moverte libremente. Las misiones están repartidas en siete grupos: misiones de la Hoja, que comprenden la línea argumental del juego; y misiones de rango, divididas de la S a la E en función de su dificultad, al igual que ocurre en la serie. Como es de suponer, tu principal cometido será superar los com-

La increíble calidad y fluidez de la animación es tan elevada que supera a la mismísima serie de TV











Técnicas ocultas. Cada personaje cuenta con su propia técnica secreta. Estos ataques, además de privar a tu adversario de una buena porción de su barra de energía, te dejarán con la boca abierta frente al televisor por el espectáculo visual que suponen. Si te gusta la serie, reconocerás todos los ataques de los personajes.

bates que dan lugar a la historia del *anime*, pero también encontrarás otro tipo de retos repartidos por La Villa. Así, ciertos desafíos supondrán vencer a tu oponente en una carrera hacia la copa de un árbol o encontrar a Konohamaru, escondido en el último rincón del escenario. En total son 100 misiones entre combates, minijuegos y retos. En el modo de Combate Libre, como su propio nombre indica, podrás enfrentarte a la máquina o a un amigo sin condiciones o limitaciones, al contrario de lo que sucede en Historia.



La Villa Oculta de la Hoja cuenta con un generoso mapeado repleto de secretos.

El reparto

Aunque en un primer momento encontrarás el plantel de personajes un poco pelado, a medida que avances en el modo Historia se irá completando con las principales apariciones del *anime*: Jiraiya, Kakashi, Gai y Sarutobi... Y otro grupo compuesto por el primer y segundo Hokage, así como algunos miembros de La Villa del Sonido, sólo estarán disponibles como personajes de apoyo. Nada menos que 25 luchadores principales y 10 secundarios, cifra que podría aumentar próximamente gracias al contenido descargable, aunque aún está por confirmar.

CyberConnect2 hubiera bordado el modo multijugador añadiendo las funciones de combates y minijuegos On-line pero, por algún motivo, este apartado ha quedado relegado a futuras ediciones,



MODO HISTORIA. Comprende desde el examen de Chunnin hasta el final de la primera temporada de la serie. Aunque se han dejado la mitad de las escenas cinemáticas por el camino, el modo Historia sigue fielmente los capítulos de la serie de animación. Un total de 100 misiones entre la trama principal, las tareas secundarias y los pequeños retos.





Combates QTE. QTE o Quick Time Event son esas escenas en las que deberás pulsar un botón o una secuencia para completar, por ejemplo, un ataque. Ciertos combates se solucionarán de esta manera por lo peculiar del oponente o por ser el final de una de las sagas.


Cada saga cerrará con un combate en QTE y su correspondiente secuencia.





Se ha mantenido la misma jugabilidad que en las anteriores entregas para PS2

dejando la modalidad para dos jugadores aislada en local.



Pasando de 2D a 3D

Pese a haber abandonado el tradicional escenario de dos dimensiones utilizado en las versiones de **PlaySation 2**, la jugabilidad se ha mantenido intacta. Es más, el paso al entorno tridimensional permite explotar ciertas vías como emplear trampas o diferentes estrategias de ataque sin sacrificar en absoluto la sencillez de manejo que caracterizó a la saga *Ultimate Ninja*. Todos los ataques se siguen realizando con un mismo botón, así como las técnicas ocultas no requieren de complicadas combinaciones: un par de pulsaciones y desatarás todo el poder de tu personaje.

Este sistema de juego, aunque te pueda parecer que no supone un gran desafío para un usuario experto, conseguirá que tras una partida estés ya tan metido en la acción frenética de los combates que no tendrás tiempo de pararte a pensar si es muy complicado o muy sencillo. Y ahí es precisamente donde radica la mejor baza de este sistema.

Como decíamos al principio, *Naruto* es una serie que puede gustarte más o menos, pero lo que es indiscutible es que con esta entrega han logrado un gran juego de lucha con un apartado visual nunca visto hasta la fecha y una jugabilidad apta para todos los públicos.

La única pega es la ausencia del modo On-line, algo tan recurrido (y necesario) en los juegos de lucha de esta generación.



evaluación

↑ Se queda a un paso de convertirse en el juego de Naruto perfecto. Un apartado gráfico soberbio, un completo modo Historia, buen número de personajes y una jugabilidad que engancha.

↓ Incomprensible ausencia de la primera saga de la serie y sus respectivos personajes (Zabuza y Haku), así como la falta de un multiplayer On-line. Se echan en falta más cinemáticas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La técnica del cel shading llevada al extremo. Hay series que no tienen ni la mitad de calidad.	Banda sonora original de la serie y la posibilidad de elegir entre voces en inglés o japonés.	No te costará hacerte con el control del juego. Diversión asegurada desde la primera partida.	La ausencia de una saga y la falta de cinemáticas entre combates empañan el título ligeramente.	Carece completamente de modos multijugador On-line. Una verdadera lástima.	Cel shading en alta definición, 60 imágenes por segundo e infinidad de efectos visuales.	Un buen juego de lucha (el mejor de su género) y una compra obligada para todos los fans.
9,2	9,0	8,8	8,5	-	9,0	9,0



ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
emocion
lo que quiero
lo quiero YA
Ctrl
Quiero tener a los mejores de Internet
en mis manos y lo quiero ya.
facebook
Windows Live Hotmail
YouTube
match.com
El portal nº1 para encontrar pareja
myspace.com
YAHOO!
meetic.es
all you need is love
terra
ebay.es
FOTOLOG
VENTA DE ENTRADAS
ServiCaixa
e-florex.com
Primer servicio urgente de flores frescas
segundamano.es
La web para comprar y vender
Paginas Amarillas.es
Google Maps
tuenti
Rumbo.es
tus viajes al mejor precio
entradas.com
902 22 09 22
Venta en cajeros
Entra en: emocion>Lo + Internet
o envía gratis: WWW al 404
¿ QUIERES
50.000 € ?
ENVÍA IMPACIENTES
AL 404
Envía
BIDI al 404.
Descarga la aplicación
y captúralo.
Telefonica
movistar
www.movistar.es



PS3

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Isla virgen, castañazo padre



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **EVOLUTION STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720 p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.motorstorm.com
16+

la alternativa



MOTORSTORM. La primera entrega, ahora en Platinum.

LA PRIMERA BETA de *MotorStorm: Pacific Rift* que llegó a la redacción ya dejaba bien clara, pese a la brevedad de su contenido, que estábamos ante un juego de mecánica irresistible. La *beta* sólo contaba con dos circuitos: para un solo jugador, con algún vehículo de cuatro ruedas y otro de dos para escoger, y un circuito para multijugador. Bien, pues pasamos un par de días sumergidos en las dos pistas, que parecían no acabarse nunca. Cada nueva carrera desvelaba atajos, técnicas y, en el modo para dos jugadores, nuevas formas de hacerse la puñeta. Ahora, al fin, tenemos ante nosotros la versión definitiva.

Pacific Rift es algo más que todo lo anterior multiplicado por 16, que es el número total de circuitos que cruzan la paradisíaca isla donde se desarrollan las competiciones del juego. En esta secuela, el resultado es mucho más que la suma de las partes. De hecho, **Evolution Studios** divide las 16 pistas en cuatro grandes grupos (tierra, aire, fuego y agua), precisamente para dejar bien claro que las diferencias entre los circuitos son abismales, por lo que habrá que escoger con cuidado qué tipos de vehículos se adaptan mejor a cada prueba y a tu estilo de conducción. En cualquier caso, *MotorStorm: Pacific Rift* es un *arcade* de conducción en estado puro y no tendrás que preocuparte por cuestiones como mejoras de los vehículos (que sólo afectan a la estética de los mismos) y las características de los pilotos: desde el principio tendrás a tu disposición los vehículos a pleno rendimiento y la culpa de tus derrotas la tendrán, exclusivamente, tu habilidad y tus reflejos.

Pacific Rift, con la enloquecida variedad de sus circuitos es mucho más que una simple secuela

Isla de contrastes

No nos cansaremos de repetir que *Pacific Rift* incluye pistas tan diferentes entre sí que, en ocasiones, da la impresión de conducir en circuitos salidos de juegos distintos. Los saltos de las pistas de aire, precipicios increíbles donde no se ve el suelo hasta el mismo momento de aterrizar tras una caída que ha mantenido el vehículo en el aire una docena de eternos segundos, contrasta con los barrizales de las pistas de agua, que habrá que esquivar cuidadosamente







si llevas vehículos ligeros, o aprovechar a tu favor si conduces un todoterreno, un *monster truck* o un camión.

En cualquier caso, sí que hay un vínculo común entre los dispares circuitos: la velocidad extrema que alcanzan los vehículos. Posiblemente, sólo *Burnout Paradise* pisa tan a fondo como ***Pacific Rift***; pero mientras en el sensacional juego de **Electronic Arts** los entornos eran urbanos, abiertos y luminosos, aquí la jungla, los pantanos, los volcanes y los precipicios son un contrincante más. Las trampas, los abismos, las zonas rocosas, los lagos más profundos de lo que parecían y, cómo no, los ríos de lava, pueden reventar la mejor de las posiciones en un instante, así que cuidado: si la Naturaleza te brinda un precioso amanecer para que lo contemples, posiblemente pretende ponerte la zancadilla a la vuelta de la esquina... o de la catarata. Hablando de contrincantes, la IA de estos parece haber mejorado notablemente. Toda la agresividad que sugería el primer *MotorStorm* aquí se confirma en una serie de rivales que reaccionan a las provocaciones de tu piloto y que, en caso de tener vehículos más pesados que el tuyo, se esforzarán en arrollarte, echarte de la carretera y demás perrerías imaginables.

Por lo demás, ***MotorStorm: Pacific Rift*** mantiene todo lo que nos entusiasmó de la primera parte: espíritu *arcade* y notable dificultad, pistas enormes y virtualmente inagotables gracias a la abundancia de atajos, diversidad de opciones según el tipo de vehículo que se conduzca, entornos destructibles y cuyas modificaciones (obstáculos improvisados a mitad de competición, huellas que complican la conducción en zonas embarradas) permanecen en vuel- ›





MULTIJUGADOR. Por una parte, un divertidísimo modo local a pantalla partida hasta para cuatro jugadores con el que Evolution ha hecho un notable trabajo gráfico, conservando el impecable detallismo gráfico en cada porción de pantalla. Por otro, un modo On-line que cubre hasta 16 participantes en orgiásticos holocaustos de piedra, fuego y agua, técnicamente impecables y virtualmente interminables.










Simbólica estampa de lo que viene siendo un día cualquiera en Pacific Rift.







tas sucesivas... pero con novedades y correcciones que mejoran la experiencia. Por ejemplo, la notable posibilidad de volver a la pista en cuanto te desorientes o te salgas levemente de la ruta, ajustando así algo más la dificultad. O la presencia de un nuevo vehículo, el *monster truck*: perfecto para principiantes, pues mantiene un buen equilibrio entre velocidad y estabilidad. Y la posibilidad de mejorar (o empeorar) el rendimiento y duración del turbo con la interacción con zonas acuáticas y de lava, que enfrían o calientan respectivamente el motor.

La gran virtud del *MotorStorm* original era su concisión: imposible explotar más la idea «carreras en un desierto». ***Pacific Rift*** supera con nota el desafío de ampliar esa idea manteniendo la intensidad, la sencillez y la rotundidad de su precedente.

evaluación

↑ Diversión de alto octanaje, exigente y con un acabado gráfico absolutamente soberbio. Como arcade de conducción, de lo mejor para PS3.

↓ Si eres de los que prefieren una simulación realista a un disparate hiperactivo, no entrarás en la agresiva y grotesca propuesta de MotorStorm: Pacific Rift.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Mucho más vistosa que el desierto, la isla de Pacific Rift es gloria visual en estado puro.	Banda sonora de rock actual acorde con la estética del juego. Efectos sonoros a la altura.	Cero ralentizaciones, sensación de velocidad acongojante. Diversión perfectamente ejecutada.	Como en tantos juegos de conducción, muy relativa. Aunque lo acabes, tendrás para mucho más.	Espectacular: las carreras abiertas a 16 competidores son una auténtica merienda de negros.	No todo en esta vida son bicharracos y efectos de partículas. Sin ralentizaciones somos felices.	Junto a Burnout Paradise, una elección ineludible si te gusta la conducción ultraviolenta.
9,0	8,5	9,2	8,0	9,0	8,8	9,1


¡ AL FIN, LA LINEA ENTRE LA SERIE DE ANIMACIÓN DE NARUTO Y LOS VIDEOJUEGOS
DESAPARECE DEL TODO * !
NARUTO ULTIMATE NINJA STORM
PLAYSTATION 3
12+
www.pegi.info
BAN DAI
* IMAGEN REAL DEL VIDEOJUEGO
12+
www.pegi.info
BAN DAI
BANDAI NAMCO Games
CyberConnect2
www.naruto-videogames.com
PLAYSTATION 3
© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by Atari Europe SASU



PS3

ROCK BAND

King of chunda chunda

BRONCE recomendado PlayStation



GÉNERO **MUSICAL**
COMPAÑIA **MTV GAMES**
DESARROLLADOR **HARMONIX**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO - INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE **SÍ (12 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO
89,95 € (BATERÍA)
79,95 € (GUITARRA)
69,95 € (JUEGO)
139,95 € (BATERÍA, GUITARRA Y MICRO)
www.rockband.com
12+

la alternativa



G.H. WORLD TOUR. Decide según el tracklist. En las siguientes páginas tienes análisis e impresiones para que escojas.

EL RETRASO ha sido considerable, pero al fin la versión para **PS3** de ***Rock Band*** ha llegado a nuestras manos. Sólo podemos decir que las encallecidas manos de rockeros aficionados a la mímica musical han decidido que la espera ha merecido la pena. ***Rock Band*** es un hito dentro del género (el primer simulador de banda de *rock* completa, no sólo de guitarra) y el retraso tiene un aspecto innegablemente positivo: la *Store* está repleta de discos completos y canciones extra que descargar para engordar la ya generosa lista de singles disponibles en el juego.

El *pack* completo de ***Rock Band*** (aunque puedes centrarte en un solo instrumento, sería desaprovechar un título que, en realidad, son tres juegos distintos) está compuesto de batería, guitarra (que sirve tanto para bajo como para la propia guitarra) y micro. Cada uno de estos apartados tiene sus peculiaridades y técnicas de juego, pero esencialmente todo parte de la misma base, ya instaurada por los desarrolladores de **Harmonix** en el primer *Guitar Hero* inspirándose en los *bemanis* japoneses: mientras suena una canción, hay que replicar el instrumento con el que se esté jugando, siguiendo las señales que aparecen en pantalla.

Y eso es un poco todo, aunque realmente es mucho más... el sistema de identificación de errores y castigo por ellos está diseñado por músicos auténticos (los creadores del primer *Guitar Hero*, recordamos), de tal modo que la sensación cuando se falla en una canción es la que se tendría por tocar mal, no por no tocar suficientemente rápido o suficientemente complicado. Consiguiendo así premiar a los mejores jugadores con obsequios intangibles, pero muy satisfactorios (por ejemplo, el público coreará las canciones si se interpretan correctamente). De tal modo que replica a la perfección no ya la dinámica, sino la sensación de estar en una banda de *rock*. Y si juegas con más amigos (preferiblemente, completando la banda con todos los instrumentos), la sensación de cooperación, e incluso de logro artístico es total.

Con su entregada réplica de la mitología rockera, Rock Band es el mejor juego musical del momento

Rock Band genera una realidad alternativa tan compleja y completa, con su perfecta réplica de un concierto y de la colaboración entre los miembros de una banda, que ríete tú de un *RPG* japonés de cuarenta horas de duración. De todos modos, al final, y dejando aparte determinadas características de los periféricos que analizamos con detalle más adelante, la fuerza de los juegos musicales radica en los *track-lists*. El de ***Rock Band***, para nuestro gusto, tiene una variedad y una potencia que ninguno de sus competidores poseen (de *Hole* a *Ramones*, pasando por *Foo Fighters, Bowie, Pixies* o *Nine Inch Nails*), ni siquiera en su propia secuela de próxima aparición. Pero eso va con gustos, y dependiendo del repertorio, la elección es tuya. En cualquier caso, lo que resulta indiscutible es que ***Rock Band*** se perfila como el juego más depurado a la hora de replicar las sensaciones del *rock* en directo.



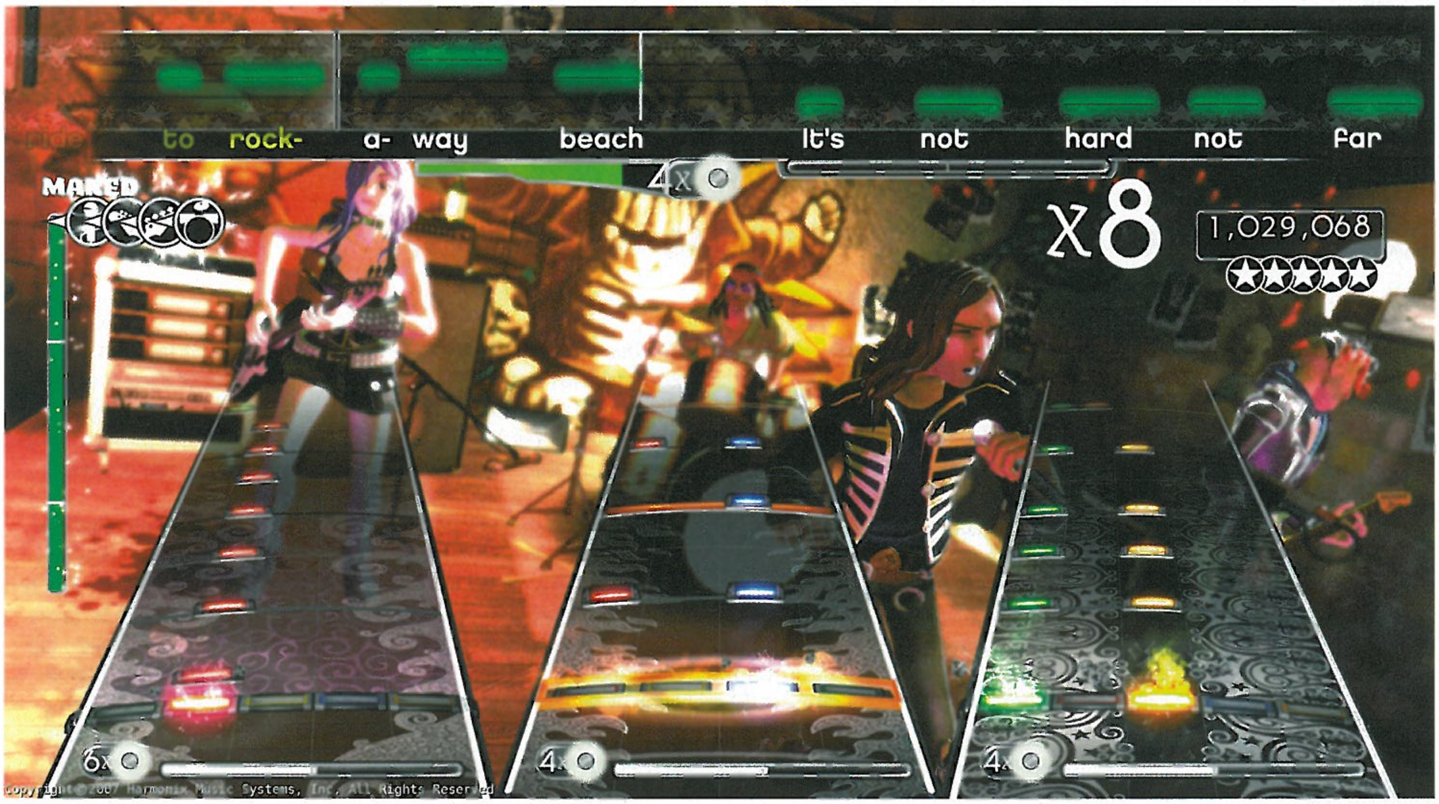


EXPANSIONES. La indiscutible baza fuerte de Rock Band son las expansiones, que mantienen al juego vivo a pesar de que saliera hace un año en EE.UU. La más esperada es el inminente Live in Donington (AC/DC), que se venderá en disco aparte, aunque están ya disponibles en formato descargable discos completos como el primer trabajo de The Cars, Doolittle, The Pixies o Blood Sugar Sex Magik de Red Hot Chili Peppers.



» A golpes. El gran atractivo del juego es, sin duda, la batería. Aprende a tocarla en modo Experto y estarás muy cerca de saber tocar una batería real.





evaluación

↑ Al ser el primero posee una frescura que sus sucesores no han respetado. Es, quizás, el mejor y más accesible videojuego musical del momento.

↓ Precisamente por haber llegado el primero, alguno de sus periféricos, como algunas partes de la batería, han sido superados en rendimiento y construcción.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No es su punto fuerte, obviamente. Eso sí, los menús son, como siempre en Harmonix, soberbios.	Selección de canciones variada y muy bien meditada para potenciar todos los instrumentos.	En los niveles más sencillos cualquiera puede jugar. La curva de dificultad está muy pulida.	Tardarás años en dominar la batería en experto. Y el contenido descargable extra no para de llegar.	El multijugador es sólo local y la conectividad se emplea para puntuaciones y descargas.	No es un juego que precise toda la potencia de PS3, aunque descargas y periféricos sean complejos.	Si te gusta el rock más duro y toda su mitología, no lo dudes. Rock Band hará que te dejes melena.
7,5	9,2	9,0	9,0	-	8,0	9,0



Esas notas unidas pueden tocarse con la zona táctil del nuevo controlador, emulando el uso de un slide real...

PS3

GUITAR HERO
WORLD TOUR

¿Le queda grande el traje?



GÉNERO **MUSICAL**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
DESARROLLADOR **NEVERSFOT**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 € (JUEGO)**
109 € (JUEGO +GUITARRA)
210 € (JUEGO, BATERÍA, GUITARRA Y MICRO)
worldtour.guitarhero.com/es/
12+

la alternativa



ROCK BAND. Lo que parece que falta en GHWT es algo casi inaprensible que sí parece tener Rock Band... ¿espíritu?

QUE ACTIVISION y **Neversoft** le vieron las orejas al lobo con la salida de ***Rock Band*** parece incontestable. Y que ***Guitar Hero World Tour*** se antoja como la respuesta un poco a la desesperada de aquél, podría discutirse. Veremos en seguida por qué...

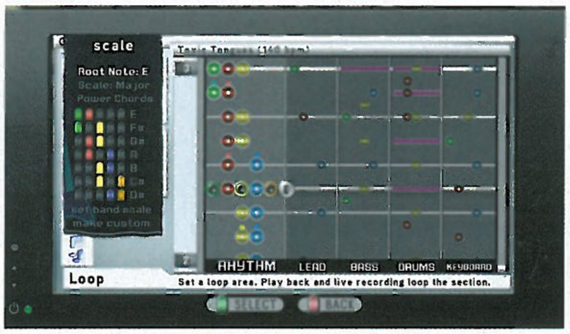
Guitar Hero World Tour, muy sabiamente, se sube al carro del «simulador de bandas», añadiendo la posibilidad de tocar la batería y cantar. Hasta aquí todo correcto y estupendo. De hecho, si bien sobre el micro no hay mucho que decir, el periférico para la batería es, probablemente, superior al de *Rock Band* (de ello hablamos alguna página más adelante). Por otro lado, ***Guitar Hero World Tour*** ofrece carreras en solitario para todos los instrumentos (incluido bajo, sí), construidas en torno a bolos en diferentes ciudades, compuestos de varias canciones y un bis secreto que han de superarse del tirón (como en un concierto real, vaya) y entre los que se puede navegar de forma más o menos libre para abrir nuevas actuaciones. Por supuesto, también existe un modo Carrera para bandas...

El problema es que esta última es, al final, demasiado sosa: parece que **Neversoft** no ha encontrado algo con que sazonar la mecánica de circular entre bolo y bolo. No hay objetivos más allá de, simplemente, tocar (algo que ya puede hacerse en el modo Partida Rápida) y no entendemos algunas decisiones como la presentación de información en pantalla (común a todos los integrantes, pero aislada en una esquina) o el hecho de que si uno falla, arrastra a todo el grupo, arruinando el factor de camaradería que *Rock Band* entendió tan bien con la posibilidad de salvar a los compañeros (que no decimos que debiera usarse exactamente el mismo método, pero algo menos tajante debería haberse logrado).

Pese a la jugabilidad mejorada, y las inclusiones valientes, al juego le falta algo...

El modo, ya mencionado, Partida Rápida adolece por su parte de una presentación un tanto hórrida. Frente a una buena decisión, como es poder seleccionar hasta seis canciones que tocar del tirón (¿véis por qué anula, prácticamente, la carrera grupal?), la lista de canciones es fea, con una navegación incómoda. Algo que, en cualquier caso, no afecta a la calidad del *track-list*, excelente a grandes rasgos (porque con 86 canciones era imposible que absolutamente todas fueran éxitos popularísimos...): con temas de *Hendrix*, *Ozzy*, *Zakk Wylde*, *The Answer*, y un largo etcétera... hasta *Radio Futura*.

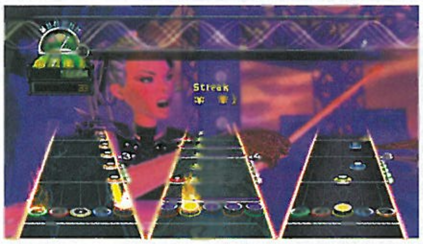
La novedad más espectacular, de todos modos, es la posibilidad de crear nuestra propia música. A tra-





Editor experto.

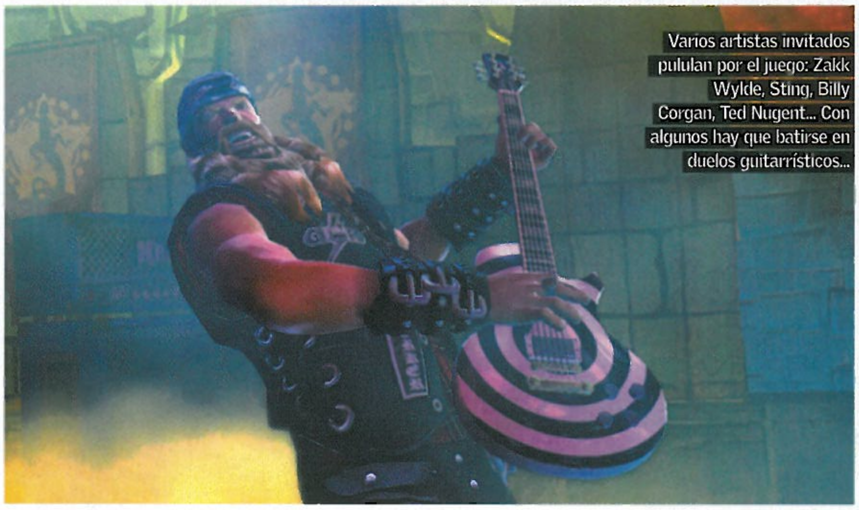
Todo lo que grabes con el editor de canciones se convertirá en la pista de dificultad Experto de la canción que crees. Tenlo en cuenta, si te importa tu reputación...











Varios artistas invitados pululan por el juego: Zakk Wylde, Sting, Billy Corgan, Ted Nugent... Con algunos hay que batirse en duelos guitarrísticos...



El generador de personajes es otra de las grandes mejoras del juego: no sólo tiene decenas de complementos, sino que puede modificarse la fisionomía...

vés del Estudio y del secuenciador *GHMix*, pueden crearse canciones para subirlas a *GHTunes*, desde donde cualquiera puede descargárselas para jugarlas en su consola.

Stop. Continue...

A primera vista, esta inclusión es un movimiento valiente y las posibilidades se anticipan enormes, pero la herramienta adolece de ciertos problemas. Para empezar, el estudio es práctico, más que nada, para tocar en directo con los amigos. La creación de música es bastante más factible en *GHMix*, pero aquí sólo puede usarse un periférico para todas las pistas (el más cómodo, la guitarra). El principal problema es que la interfaz es un tanto caótica y cuesta pillarle el tranquillo. Sin embargo, las herramientas para añadir notas por pasos, o con *loops* aditivos donde ir añadiendo nuevas notas con cada vuelta, tienen auténtica utilidad. Además, se puede elegir la escala de notas que desees para los botones del controlador o personalizarlas con las notas concretas que quieras usar. Con lo cual, tras un tiempo considerable de «prueba-error», pueden hacerse cositas. El segundo inconveniente es que los sonidos son limitados y, aunque usa *samplers* creados en colaboración con *Line6* (los creadores del famoso *POD*), la calidad no es tan buena como debiera ser, tiñéndose todo de un cierto matiz *midi* un tanto ingrato.

En resumen, la sensación es que **Neversoft** hubiera necesitado más tiempo para pulir un modo Carrera para Bandas falto de incentivos y una herramienta de creación cuya potencia se adivina, pero que no acaba de ser tan redonda o asequible como muchos usuarios anticiparán con la publicidad del juego. ¿Habrá que esperar a *World Tour II*?



CON SLIDE La nueva guitarra posibilita algunas nuevas funciones que detallamos más adelante, aunque no sin problemas...

evaluación

(+) Los nuevos instrumentos, especialmente la batería. Las buenas ideas para reducir la composición musical a un controlador con 5 botones. El creador de personajes.

(−) La interfaz de GHMix. La poca utilidad práctica del Estudio. La falta de incentivos del modo carrera para bandas. La presentación general.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Durante el juego, estupendos como siempre. En los menús, la cosa resulta demasiado sosa.	Todas las canciones usan masters. Donde pincha es en la biblioteca de sonidos del estudio.	Tan divertido como siempre, que nadie se confunda. En este sentido es excelente.	La larga lista de canciones, las descargas que vendrán y el estudio auguran muchas horas.	Los modos competitivos siguen siendo tan estimulantes como en el anterior Guitar Hero.	El juego encuentra maneras imaginativas de usar las funciones de la guitarra en el estudio.	Jugabilidad relanzada con nuevos instrumentos y creación musical. Pero falta algo.
8,0	8,8	9,2	9,1	8,9	8,5	8,7

GUITAR HERO WORLD TOUR





HERMOSOS, ROBUSTOS Y CON INTENCIONES INNOVADORAS (O DIFERENCIADORAS, AL MENOS) LOS PERIFÉRICOS DEL NUEVO GUITAR HERO TRANSMITEN BUENAS SENSACIONES... Y ALGUNA PREOCUPACIÓN

POR **STAN BY**



GUITARRA

TOCANDO. Junto al botón en forma de puente (que permite hacer «palm mute» en el editor), la mayor novedad es la zona táctil del mástil. Funciones: imitar el *tapping*, usar una especie de *flanger* durante notas sostenidas y tocar sobre ella como si se usara un *slide* real durante frases con las nuevas «notas transparentes». Una delicia.

NO TOCANDO. Nos preocupa un posible fallo de *hardware* en algunos controladores: a causa de la zona táctil la guitarra (una de las que usamos), ésta a veces interpreta que hemos tocado una nota, aún con los dedos lejos del controlador (o pulsando, sin rasguear, los botones de trastes). Por lo leído en otros medios, esto puede no ser un problema aislado...

BATERÍA

REALISMO. Las diferencias con la batería de *Rock Band* son evidentes: los platos en altura y una base menos (ya que no hay que usarlas como platos). La configuración nos gusta mucho y resulta algo más realista. El pedal, por su parte, tiene mejor respuesta aunque, sin sujeción, corre el riesgo de moverse en algunas superficies.

ACLIMATACIÓN. La mayor pega es que se necesita un poco más de aprendizaje: no es difícil enganchar una baqueta bajo el plato. Por otro lado, seguro que alguien echa de menos activar la energía estrella con un redoble (como en *Rock Band*): aquí basta con dar a los dos platillos a la vez en cualquier momento.



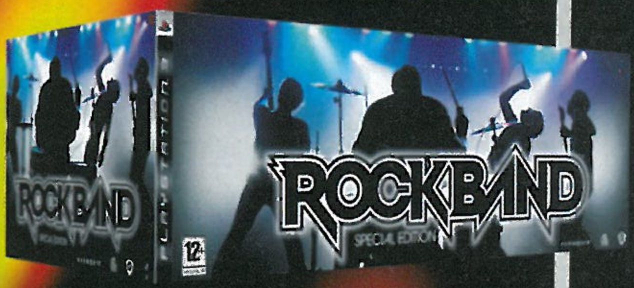
MICRO

DANDO EL CANTE. Poco hay que decir del micrófono de este *Guitar Hero*: el mismo **Logitech** que usa *Rock Band* y, básicamente, la misma implementación en el juego, siguiendo una línea al estilo *Karaoke Revolution*.

ESTRELLA POCHA. No acaba de convencer la forma de activar la energía estrella con la voz. Frente al «gritar al público» de *Rock Band*, dar un golpecito al micro en *Guitar Hero* resulta un poco desangelado...

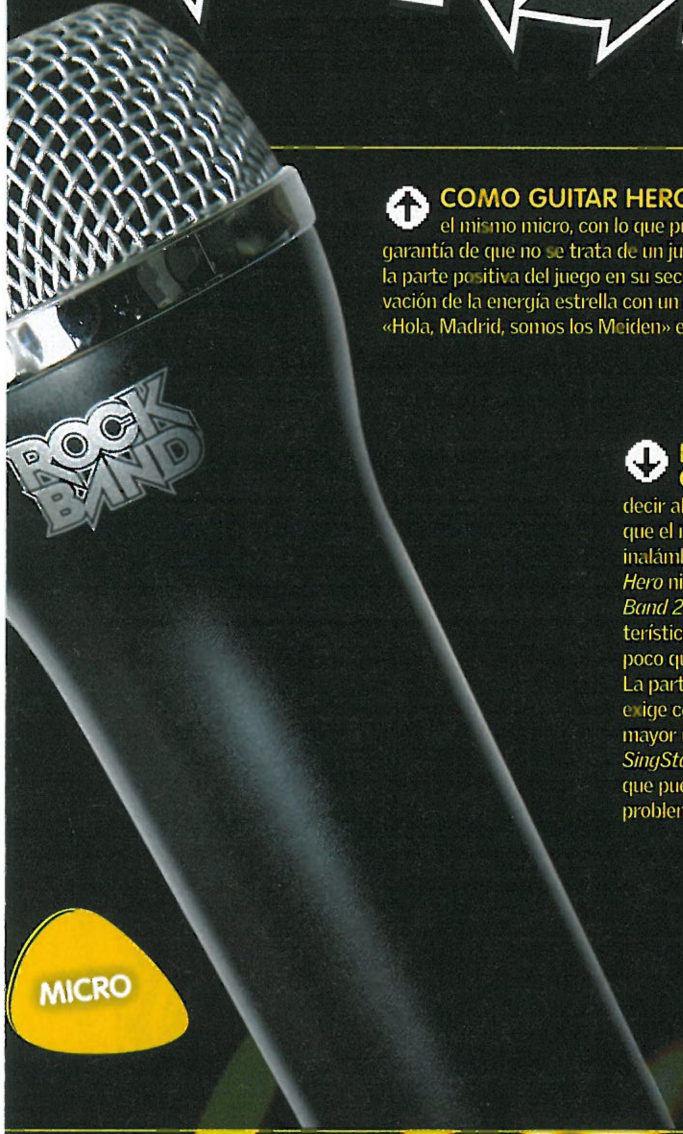


ROCKBAND



LOS INSTRUMENTOS DE ROCK BAND SUFREN EL SEVERO INCONVENIENTE DE QUE, DEBIDO AL TARDÍO LANZAMIENTO EN NUESTRO PAÍS, SON UN AÑO MÁS VIEJOS QUE LOS DE GUITAR HERO. ¿IMPORTA?

POR **JOHN TONES**



MICRO

↑ COMO GUITAR HERO. Es exactamente el mismo micro, con lo que puedes tener la garantía de que no se trata de un juguete. En cuanto a la parte positiva del juego en su sección vocal, la activación de la energía estrella con un alarido o con un «Hola, Madrid, somos los Meiden» es muy inmersiva.

↓ POCO QUE OBJETAR. Por decir algo, nos gustaría que el micrófono fuera inalámbrico, pero ni *Guitar Hero* ni el próximo *Rock Band 2* tienen esta característica, así que es un poco quejarse por quejarse. La parte vocal del juego exige conocer las letras en mayor medida que en un *SingStar*, por ejemplo, lo que puede considerarse un problema... o una virtud.

GUITARRA



↑ PIONERA. La guitarra de *Rock Band* fue, posiblemente, la primera para un juego de estas características que no parecía un juguete. Aunque un año después, tanto *Guitar Hero* como la propia secuela de *Rock Band* han imitado sus características, ésta fue pionera en ese sentido. A nosotros nos gustan los cinco pulsadores en la base del mástil para los solos. Su única utilidad (buen resumen de los logros de *Rock Band*): fliparse.

↓ ANTICUADA. Por la misma razón, las características de la guitarra de *Rock Band* palidecen al lado de las de *Guitar Hero*: carece de la zona tácil, del botón para activar la energía estrella y de la consistencia y firmeza general de modelos más recientes.

BATERÍA



↑ LIGERA DE CASCOS. Quizás sea una sensación nuestra, pero nos da la impresión de que esta batería responde mejor y con más precisión que la de *Guitar Hero*. Por otra parte, creemos que la configuración de cuatro parches es perfecta y la prueba es que en *Rock Band 2* los platos son accesorios...

↓ PATADONES. Sin duda, es una batería demasiado ligera y, al estar el pedal del bombo unido a la batería, acabarás las canciones con ésta a tres metros de ti. Por otra parte, el material de los parches hace demasiado ruido al ser golpeado. Claro, que puedes comprarle unos silenciadores adhesivos... si aún te queda dinero.



Durante todo el juego, no sólo al principio como suele ser habitual, estaremos acompañados de una sólida labor de doblaje. Eso sí solo en inglés, al igual que sucede con los textos.



Sabor prerrenderizado. Los escenarios han perdido el encanto 2D en la conversión, pero han ganado en detalle.







Combates de acción pura. Durante las batallas sólo controlas a uno de los personajes, pero si pulsas círculo podrás cambiar de luchador entre los disponibles. Con L y R ejecutas magias especiales.

PSP

STAR OCEAN: FIRST DEPARTURE

Regresa al futuro de tri-Ace



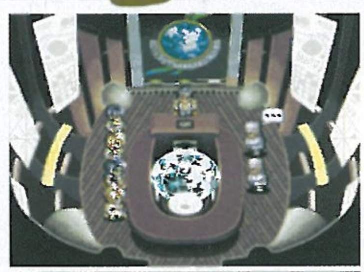
GÉNERO **ACTION RPG**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
PROGRAMADOR **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLES-INGLES**
GRABAR PARTIDA **384 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
staroceangame.com
12+

AL IGUAL que hiciera con los dos primeros *Final Fantasy*, **Square Enix** ha querido rendir un merecido y respetuoso homenaje al primer episodio de la saga *Star Ocean*. Toda la esencia que dio vida a aquel enérgico cartucho de **Super Nintendo** hace 12 años ha sido trasladada con gran acierto a **PSP** y convenientemente actualizada. Los gráficos *bitmap* de épocas pretéritas han sido sustituidos por escenarios prerrenderizados, también con cierto sabor retro pero plenos en detalle, mientras que la banda sonora de Motoi Sakuraba permanece prácticamente inalterada. Era buena en su momento y lo sigue siendo ahora. El básico y entrañable guión también resiste fiel al original, así como el excelente sistema de combates en tiempo real, uno de los grandes aciertos de los creadores de **tri-Ace**, sin duda. Sin olvidarnos de un más que atrayente listado de novedades encabezado por una soberbia intro de **Production I.G.**, un magnífico doblaje en inglés y un mapa principal recreado vectorialmente. Si te gustan los esquemas clásicos y además quieres saborear un *action RPG* inédito en occidente, ***Star Ocean First Departure*** se convertirá durante más de 30 horas en el cielo estrellado de tu pantalla de PSP.

la alternativa



VALKYRIE PROFILE LENNETH. Otro remake de un clásico de tri-Ace. Respeta los gráficos del original de PSone.





¡ASÍ ERA EN 16 BITS! El Star Ocean original fue la primera creación de tri-Ace y fue publicado por Enix en Super Famicom/Nintendo en 1996. El cartucho tenía la friolera de 48 Megabits (6 MB) que le permitía recrear un apartado gráfico brillante, sonido envolvente y voces digitalizadas. El remake de PSP mantiene intacta toda su magia y encanto.

evaluación

Un gran remake de un action RPG legendario que aparece por primera vez en occidente. Gráficos prerrenderizados de gran calidad y detalle, banda sonora que acompaña a la perfección y un desarrollo que te encadenará a tu PSP.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,4	8,4	8,3	8,0	-	8,4
Square Enix ha recreado todo el apartado visual con gran respeto y cariño.		Toda la magia y sencillez de un clásico. Los combates, de lo mejor del género.	Entre 30 y 40 horas de juego. El original de 1996 tampoco daba para más.		


7+
www.pegi.info
PlayStation Network
TODO ESTE
anuncio
ESTÁ
HECHO EN
LittleBIG
PLANET
JUEGA. CREA. COMPARTE.
En LittleBigPlanet puedes hacer cualquier cosa que se te ocurra: inventar y personalizar personajes, construir tus propios juegos, idear nuevos mundos y compartirlos con el resto de jugadores online.
Y lo mejor de todo, puedes jugar con todo lo que hacen los demás.
Si puedes imaginar algo – si alguien puede imaginarlo – podrás jugarlo en LittleBigPlanet.
LittleBigPlanet, el único límite es tu imaginación.
LittleBigPlanet.com
LittleBIG Planet™
PLAYSTATION 3



PS3

VALKYRIA CHRONICLES

Una guerra hermosa y épica



GÉNERO
ROL ESTRATÉGICO
COMPAÑÍA
SEGA
DESARROLLADOR
SEGA
DISTRIBUIDOR
SEGA
JUGADORES
1
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
INGLÉS/INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720 p**
INSTALABLE
SÍ (4.441 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
sega-europe.com
16+

la alternativa



OBLIVION GOTY EDITION. Un mundo enorme en el que tienes total libertad y ahora en serie Platinum.

LOS TEÓRICOS AFIRMAN que representaciones culturales como el cine o la literatura son reflejo de su época. Es decir, que tratan temas actuales de manera metafórica. Pues bien, ya no hay duda de que los videojuegos deben incluirse en ese grupo, como bien demuestra *Valkyria Chronicles*.

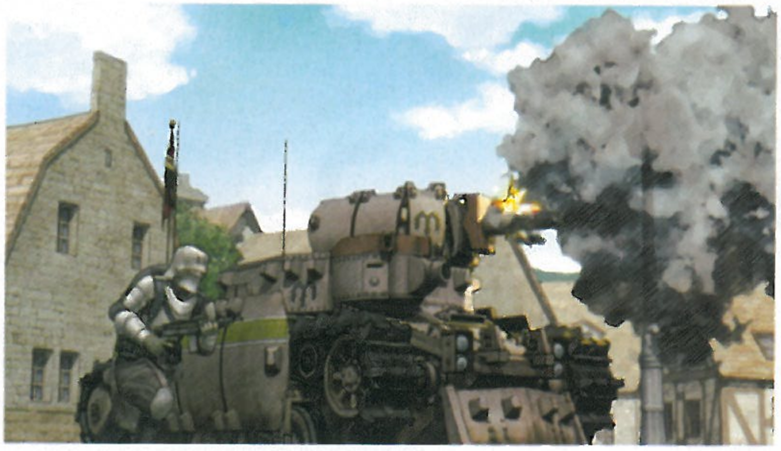
Este juego de rol nos sumerge en un conflicto bélico que recuerda a la Primera Guerra Mundial, en una Europa alternativa. El año es 1935, momento en el que el Ejército Aliado y las Potencias del Este se pelean por el control del planeta, focalizado en una nación neutral muy rica en *Ragnite*, un mineral mágico de enorme poder. Y en medio de esta guerra está el protagonista, Welkin, un joven amante de la naturaleza que sueña con ser profesor. Aliados, enemigos, las *Valquirias*, giros inesperados... la mezcla del realismo histórico con toques fantásticos enriquece aún más un argumento que nos ha parecido idóneo.

Valkyria Chronicles es un juego de estrategia por turnos, pero con un planteamiento distinto a lo habitual. De entrada, la ambientación realista del juego también se deja notar en el desarrollo de los combates. Welkin es el líder de unidades cada vez más completas y variadas, que gestionamos con libertad. Por medio de una vista cenital, al iniciarse un enfrentamiento, manejarás a los soldados de tu ejército, los cuales están divididos en categorías como Francotiradores, Ingenieros o Artillería Pesada. En función de sus habilidades deberás elegir cómo y cuándo recurrir a cada uno. Pero eso es sólo una parte.

Tanto tus movimientos y ataques como los del enemigo gastan varios Puntos de Acción. No tendrás una cantidad muy amplia, pero contarás con libertad para gastarlos en el movimiento que desees. Puedes, por ejemplo, enviar a un Francotirador al frente, otro a la retaguardia, reservar a la Artillería para el siguiente turno... Los combates son, por tanto, muy variados, además de ágiles y dinámicos gracias a que se han incluido ciertos detalles de juegos de acción, como combinaciones de ataques o incluso disparos a la cabeza. ***Valkyria Chronicles*** cuida su ambientación: los miembros de los batallones no son los clásicos personajes anónimos (lo habitual en los juegos en que manejamos ejércitos numerosos), sino que cada uno de ellos tiene un potencial, un rasgo de personalidad que los hace distintos. De este modo, puede que el soldado que es un ligón te caiga muy bien, pero al mismo tiempo estés deseando librarte de un personaje antipático o racista. Incluso está presente algo tan habitual en el género bélico como son las rencillas entre personajes de diferentes países.

La ambientación es más realista que lo habitual en el género, lo cual aporta mucha frescura al juego

A todo esto es preciso unir el fantástico trabajo a nivel visual. El *cel shading* no había alcanzado nunca un nivel tan alto, más propio del *anime* que de las consolas. En fin, estamos ante un juego casi perfecto (la IA sería mejorable) y se podría decir que, desde este momento, se convierte en el mejor representante de su género en **PS3**.









ACUARELA TRIDIMENSIONAL. Con Valkyria Chronicles, Sega estrena el motor gráfico Canvas (lienzo en castellano). El resultado es visualmente único: los bordes de la pantalla recuerdan a una auténtica acuarela y los personajes son propios de un anime artesanal como los de Hayao Miyazaki.



La intensidad de los combates es mayor gracias a los Potenciales, que definen la personalidad de los soldados.

evaluación

+ La ambientación es muy original y sabe huir de los tópicos del género. Su apartado visual es magnífico. El nivel de detalle puesto en cada personaje es muy alto.

− La Inteligencia Artificial podría estar más cuidada: a veces los enemigos son torpes y los aliados erráticos. No incluye ni siquiera traducción de los textos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sega reinventa la técnica del cel shading para ofrecer un despliegue de belleza.	Excelente música para subrayar los momentos épicos y dramáticos. Voces sólo en inglés.	El manejo de las tropas es bastante intuitivo y nos «pica» para mejorar las estrategias.	Completar toda la aventura te llevará varios días, así como conocer a los cincuenta personajes.	Por el momento no hay modo On-line para el juego, ni contenido descargable confirmado.	Buen motor de físicas y gestión de los escenarios impecable. Las animaciones son estupendas.	El mejor juego de rol de la temporada y es, desde ahora, un imprescindible de esta consola.
9,0	8,0	8,3	8,7	-	8,8	8,9



SINGSTAR CANCIONES DISNEY

La magia de la factoría de los sueños

PS2



GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **230 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 € (JUEGO) 59,99 € (JUEGO + MICROS)**
singstargame.com
3+

la alternativa



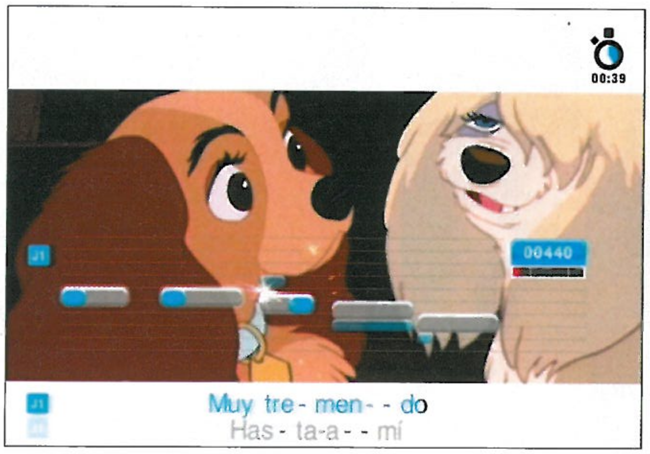
SS ABBA. También despertará la nostalgia a más de un papá. Mamma Mia, Dancing Queen...

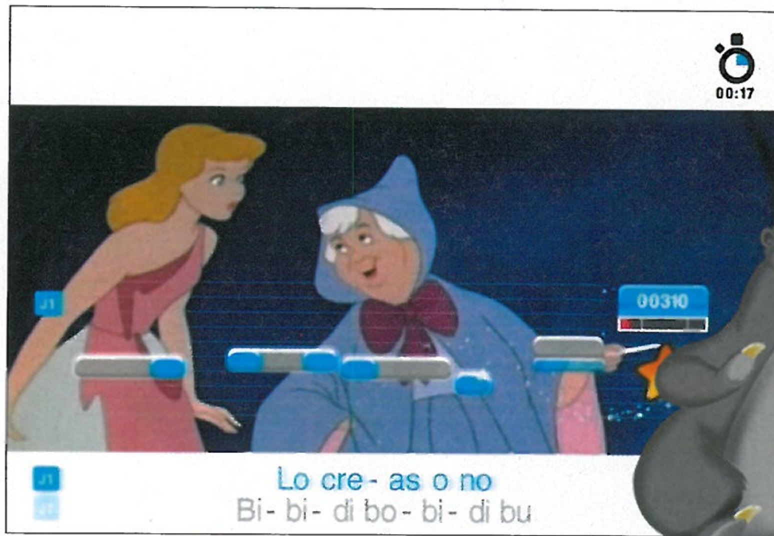
CON LA Navidad a la vuelta de la esquina, este *SingStar* se va a convertir en un *bestseller*, seguro. Una razón obvia, su temática **Disney**: una selección de las canciones más famosas de la factoría de los sueños (aunque falta mi favorita, Blancanieves), desde las más antiguas como *Eres tú mi príncipe azul* de *La Bella Durmiente* a las más actuales del tipo *Hay un amigo en mí* (*Toy Story*) o *Hijo de Hombre* (*Tarzán*). Digo actuales por decir algo, ya que todas pertenecen al siglo pasado. Y es que, desde entonces, **Disney** no ha vuelto a hacer más musicales animados. Una verdadera lástima porque a los peques les encantan esas canciones llenas de inocencia y alegría, y son capaces de tararearlas hasta sacar de quicio a sus papis. Pero en el fondo, estos papis están contentos de que en sus vocecillas se oigan palabras tan llenas de amor y humanidad como «bajo el sol protector, con su luz y calor, aprender todos a convivir...» como dice la canción de *El Rey León, El ciclo de la vida*. El recopilatorio de *singles* es algo más escueto de lo acostumbrado en un *SingStar*. En total son 20, más cinco popurrís bajo el título de Historia de amor, Realiza tus sueños, Al aire libre, Amigos y enemigos y uno Aleatorio.

Atrezzo Disney

No sólo la temática es encantadora, sino que todo el juego en sí ha sido decorado con «atrezzo» **Disney**: desde los menús, donde se ve el castillo de Walt Disney, con su cielo repleto de nubes y purpurina de Campanilla, hasta la puntuación obtenida en la interpretación de una canción. Así, si eres clasificado como Aficionado te premiarán con un chupete; si eres una Promesa, obtendrás una Mariposa... Todo está cuidado al más mínimo detalle. Pues, además, las canciones van acompañadas de las secuencias de la película original. Por lo demás, tanto la mecánica como las modalidades de juego son las habituales. De tal modo que podrás jugar solo o en compañía de hasta siete «cantarines». Formando dos equipos tendrás la posibilidad de jugar a Pasa el micro, Batalla, Dueto... Además, el juego incluye algunos temas en los que cada jugador deberá cantar una parte de la canción cuando así sea indicado en pantalla; estos *singles* son: *Bésala* de *La Sirenita, El ciclo de la vida* de *El Rey León* y *Eres tú mi príncipe azul* de La Bella Durmiente. Por otra parte, *SingStar* no olvida que los pequeños de hoy en día aprenden inglés desde parvularios... y ha dejado en versión original la de Winnie The Pooh para que estos practiquen la lengua de Shakespeare mientras se divierten. Sin duda, un detalle muy interesante, como la inclusión de un tema en catalán: *Cruela De Vil,* de *101 Dálmatas.* Como siempre, el objetivo no es tener una bonita voz o evitar desafinar, sino conseguir el tono adecuado. Para ello, deberás intentar modular tus cuerdas vocales con el fin de alcanzar y completar las indicaciones que aparecen en pantalla. Y todo ello, si tienes una cámara *EyeToy*, ¡podrás grabarlo!





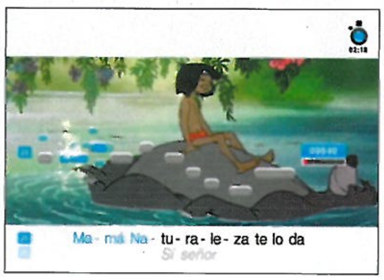


















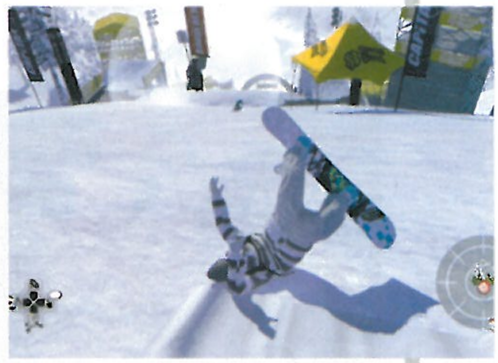
El recopilatorio es encantador... Eres tú mi príncipe azul, Hay un amigo en mí... y encima van acompañados de secuencias de la película original. Atrezzo Disney.

Se echan en falta pelis más actuales pero, claro, éstas no son musicales (Cars, Los Increíbles, Wall-e)... El repertorio se nos hace corto (sólo incluye 20 canciones).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Secuencias de las películas de animación original... Algunas con un look añejo realmente encantador...	Ciertas canciones parecen reproducidas con gramola (Cenicienta). Algo delicioso, sin duda.	Mecánica habitual de un SingStar, con 3 niveles de dificultad. Lo importante es conseguir el tono.	Recopilatorio de canciones más corto de lo normal (sólo 20 con respecto a los 30 temas de otros SingStar).	El juego perfecto para jugar con tu pequeño: a ti te despertará la nostalgia y él se lo pasará pipa.
8,8	8,5	8,8	8,5	8,8

TEST







CUIDADÍN, CUIDADÍN. Las montañas están llenas de trampas y zonas peligrosas: puentes de hielo que se rompen al cruzarlos, avalanchas, abismos... Anda con ojo si no quieres hacerte daño.





¿Quieres saber cómo viste un verdadero snowboarder? Las claves en la pág. 160

PS3



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES **4**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (523 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
shaunwhitegame.com
3+

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Deporte de riesgo en montañas inmensas

LA MODA de los juegos de entorno abierto ya llega a todos los géneros. Resulta extraño unir el estilo *sandbox* con el *snow*, por lo que hay que apreciar el atrevimiento de **Ubisoft Montreal** por intentar innovar dentro de un género tan anclado en sus bases tradicionales como el deportivo. Sin embargo, el resultado no ha salido del todo bien. Como juego de *Snowboard*, ***Shaun White*** es de lo mejor que hay ahora. Los controles son precisos y la dificultad está muy bien ajustada, con una curva que te permitirá ir aprendiendo poco a poco todos los secretos. Pero como *sandbox* flojea. Las montañas son bellas e inmensas (tardarás cerca de diez minutos en descender cada una de las cuatro que hay), pero no ofrecen nada más que una ruta trepidante de prueba a prueba. Aunque hay accesos directos a determinados sitios, resultan insuficientes y te verás recorriendo las laderas una y otra vez para llegar a las competiciones durante varios minutos, haciéndose algo aburridos. A esto se le une el afán que el estudio ha puesto en la recolección de objetos, imprescindibles para continuar la historia principal y obtener nuevas habilidades. La dificultad de llegar al punto exacto te hará retroceder con la tabla a cuestas muchas veces. Y, a pesar de que la recompensa merezca la pena, puede llegar a ser bastante exasperante.

Es extraña la combinación de los entornos abiertos con las pruebas deportivas

la alternativa



SKATE. No es exactamente lo mismo, pero si te gustan los deportes de tabla, Skate también es un gran juego. Incluso mejor.

evaluación

Shaun White Snowboarding es un gran juego deportivo que falla es su faceta de entorno abierto. Su calidad jugable es incontestable y brilla en el apartado gráfico y sonoro, pero nos podrían haber ahorrado muchos viajes...

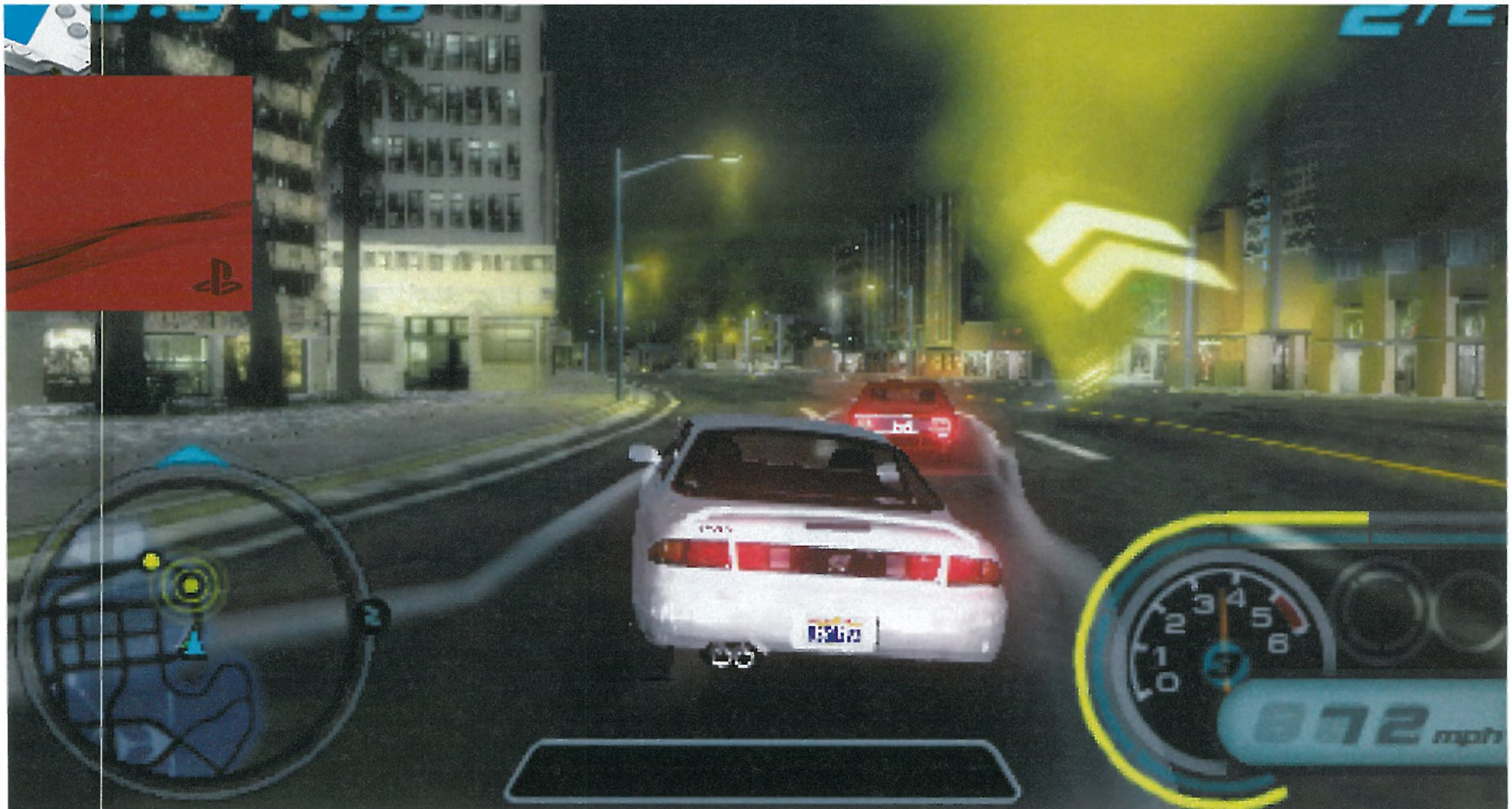
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
9,0	9,0	8,0	8,5	8,0	8,8	8,5

Doblaje al castellano y música de lujo. Podrás oír a Sweet o a Incubus.

Docenas de retos y pruebas te esperan en cuatro inmensas montañas.



BOND HA VUELTO... 7 NOVIEMBRE 2008
QUANTUM OF SOLACE
007
Tú eres el nuevo BOND
Emplea todas tus habilidades de Bond en intensos combates, caóticos tiroteos y precisas eliminaciones sigilosas.
Ponte a cubierto
Mezcla la acción en primera y tercera persona.
Conviértete en el mejor agente del MI6 del mundo
Juega en el modo on -line hasta con 12 jugadores.
www.007theVideogame.com
Vodafone live!
vodafone
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
Games for Windows LIVE
XBOX 360 LIVE
Wii
NINTENDO DS
treyarch
Vicarious Visions
ACTIVISION
activision.com



PSP



GÉNERO
CONDUCCIÓN
COMPAÑÍA
ROCKSTAR GAMES
PROGRAMADOR
ROCKSTAR LONDON
DISTRIBUIDOR
TAKE 2
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-
GRABAR PARTIDA
416 KB
CONECTIVIDAD
PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO
39,95€
www.rockstargames.com/midnightclubLA
12+

la alternativa



MIDNIGHT CLUB 3 D.E.
La anterior entrega para PSP es una buena opción a mitad de precio.

MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX

La ciudad se encoge para PSP

DEBE DE RESULTAR complicado adaptar un juego como *Midnight Club Los Ángeles* (del que tienes un completo análisis en el número pasado de la revista) para un sistema claramente inferior, sobre todo cuando el título en cuestión aprovecha tan bien el *hardware* de una consola tan potente como **PlayStation 3**. Hace unos años, los programadores de **Rockstar** realizaron una proeza similar con la anterior entrega y lograron un más que competente producto para la portátil, que tan sólo adolecía de unos tiempos de carga irritantemente largos.

Tres años después llega a España esta adaptación de la mano de los estudios londinenses de la compañía (parece que esto de «encoger» los juegos es cosa de ingleses, pues la versión **PSP** de *Midnight Club Dub Edition* corrió a cargo de **Rockstar Leeds**), que sigue demostrando que con un poco de ingenio, dedicación y saber hacer se pueden conservar (casi) todas las bondades de un juego sin que pierda demasiado en la conversión. Aunque, eso sí, los tiempos de carga siguen siendo mucho más largos y frecuentes que en **PS3**. Hay cosas que no cambian...

El modo principal te propondrá competir por las calles de Los Ángeles (y las de Tokio más adelante, echad un ojo al cuadro sobre este añadido) al volante de un completo catálogo de vehículos reales que incluye tanto coches como motocicletas. Las carreras se desarrollan, como viene siendo habitual en la saga, sobre las mismas calles que podrás explorar a tu antojo cuando no estés corriendo. De esta manera, se emplea un sistema de *checkpoints* que deberás seguir obligatoriamente. Es decir, hay libertad para elegir el itinerario, pero siempre dentro de unos límites (lo que se traduce en el aprovechamiento de todo tipo de atajos). Este sistema podrá gustar más o menos, eso depende de las preferencias personales, pero hay que puntualizar que, pese a que la dificultad general del juego es mucho más llevadera que en la versión para **PlayStation 3** (donde algunas carreras se convertían en auténticos suplicios), a menudo es más complicado en **PSP** discernir el camino adecuado debido a las dimensiones de la pantalla. Lo mismo ocurre con el mapa GPS, mucho menos útil en esta versión ya que no se detiene la acción cuando se consulta en carrera.

Entre duelo y duelo podrás acudir al taller donde modificar el vehículo con una gran cantidad de componentes o adquirir otro nuevo, y a medida que avanza el desarrollo tendrás la posibilidad de adquirir habilidades diferentes para tu conductor, sin duda un toque original en el juego.

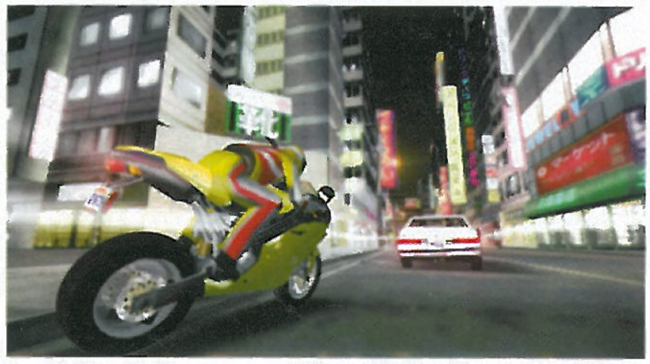
Técnicamente sigue presentando un aspecto igualmente conseguido en **PSP**, aunque lógicamente el detalle con el que se ha construido el entorno diste bastante del original. Sin embargo, la cantidad de elementos en pantalla, el modelado de los vehículos, la genial iluminación (ahora no todas las carreras tienen lugar por la noche) y la fluidez del motor redondean un apartado sobresaliente. Además, incluye modo multijugador *ad hoc* para cuatro participantes.

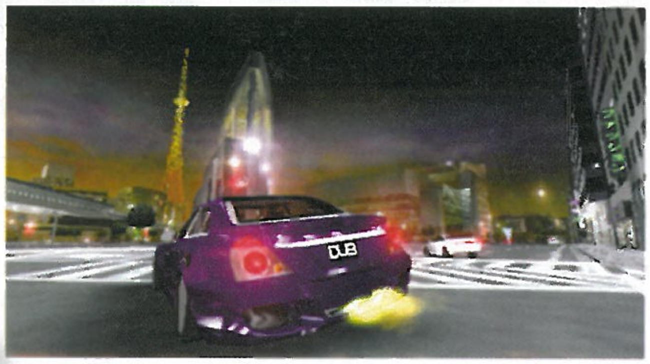






El juego incluye todo un catálogo de efectos gráficos que, salvando las diferencias, no tienen nada que envidiar a los de su «hermana mayor».







Una ciudad extra. Puede parecer extraño, pero la versión PSP de Midnight Club Los Angeles incluye un importante añadido con respecto a su «hermana mayor» en PS3. Se trata de una campaña adicional que transcurre en la ciudad de Tokio. Y no creas que se trata de algo que se ha incluido a última hora, ya que la reconstrucción de la ciudad y las posibilidades de juego no tienen nada que envidiar a lo que puedes encontrar en la megaurbe californiana.

evaluación

(+) La reconstrucción de ambas ciudades (con la sorpresa que resulta encontrar que se ha incluido Tokio) está bastante conseguida. Además, se ha reducido la dificultad con respecto a la versión para PlayStation 3, algo que se agradece.

(−) Los defectos que encontramos se deben más a las limitaciones del hardware que al propio juego en sí: el tamaño de la pantalla hace complicado discernir el siguiente checkpoint y los tiempos de carga son algo molestos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Tanto escenarios como vehículos han sido modelados con gran detalle.	Banda sonora potente, al igual que los efectos de sonido. Un trabajo bien hecho en este sentido	El control ha sido perfectamente adaptado a PSP y la dificultad es mucho más llevadera.	El añadido de la ciudad de Tokio alarga su vida, aunque los entornos sean más limitados.	El mejor título para PSP en este sentido, aunque se echa en falta el poder competir On-line.	Ofrece casi toda la diversión de la entrega de PS3, pero en la palma de tu mano.
9,0	8,8	9,0	9,1	9,2	9,1



PSP

PES 2009

El mejor fútbol portátil



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **PES PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **2176 KB**
CONECTIVIDAD **PS2 SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
konami-europe.com
3+

LLEGA EL OTOÑO, se caen las hojas, se colocan las primeras luces navideñas y una nueva edición de *Pro Evolution Soccer* llega a las estanterías de las tiendas. Es infalible, toda una tradición que jugones de todo el mundo esperan como las mismísimas navidades.

¿Y qué ha cambiado en el juego además de que en la portada aparezca el omnipresente Messi? Pues en lo que respecta a esta entrega para **PSP**, a primera vista casi no hay diferencias con *PES 2008*. Pero **PES Productions** sí se ha esmerado en refinar algunos de los defectillos, y cuando se observa el juego con más detalle se nota. Las ralentizaciones de la pasada temporada han desaparecido. No es que supusiera un handicap durante los encuentros, pero ayuda a que todo transcurra de forma mucho más fluida. Es una sensación que se hace patente a lo largo de todo el juego.

Pero no es la única novedad, sin duda lo más interesante de ***PES 2009*** para **PSP** es que en esta ocasión se ha incluido un modo inédito hasta la fecha, «Ser una leyenda». En esta modalidad el jugador puede vivir la carrera de un futbolista de un modo muy personal. Durante los partidos sólo controlas al personaje que hayas creado, utilizando un completo editor en el que además es posible elegir la posición en la que quieres jugar. Pero tendrás que ir mejorando encuentro a encuentro, para que el entrenador cuente contigo y termines recibiendo ofertas de otros clubes. De hecho, si todavía no estás muy fino en el campo, puede que te pases algún tiempo viendo el partido desde el banquillo hasta que decidan sacarte. Una vez en juego, te darás cuenta de que la perspectiva de este modo es muy peculiar. En todo momento sigue al jugador que has creado. Con el botón L tendrás la oportunidad de pedir el balón. La cámara no permite muchas florituras, pero la forma en la que vas avanzando en tu carrera, mejorando, cambiando a mejores clubes, va haciendo que te piques con el tiempo. Continuando con las novedades, en la presente entrega se incluye un modo multijugador Online. En el 2008 sólo se ofrecía la posibilidad de jugar en *ad hoc*.

La versión para PSP es el mejor PES de la temporada 2009

El resto del juego no permanece inalterable. En la amada-odiada Liga Máster se ha mejorado el sistema de menús, para que no nos perdamos en un batiburrillo de opciones que a veces enturbian la experiencia de juego. Su jugabilidad continúa siendo imbatible. Ya sabéis, los valientes se arriesgarán con los Ximélez, Valeny y compañía, y los que tengan menos redaño se las apañarán con los equipos «reales» (siempre que **Konami** haya adquirido la licencia). El sistema de edición que se ha incorporado en ***PES 2009*** es muy potente, podrás cambiar nombres de jugadores, equipos, ligas, prácticamente no se ha dejado nada fuera de su alcance.

De cualquier forma, si no estás por la labor, la mayor parte de los equipos importantes de Europa y América están incluidos.

Además, mirando el mercado de **PSP**, te puedo asegurar que no vas a encontrar un simulador de fútbol como éste. Es divertido, técnicamente impecable y cuesta menos de 30 €.

la alternativa



FIFA 09. Es muy divertido y contrarresta la solidez de PES 2009 con todas las licencias oficiales.









Serás una leyenda.

Crea un jugador, dale nombre y moldea sus atributos físicos. Empieza jugando en un club modesto y si eres lo suficientemente bueno, acabarás fichando por el equipo de tus sueños. Así se resume el modo «Ser una leyenda».



Quiero ser como Castolo. Para los que llevamos un tiempo en esta industria, y además somos futboleros, Pro Evolution Soccer nos ha dado un grupo de héroes del balón que nos las han hecho pasar canutas en la Liga Máster, como Castolo, Minanda...

evaluación

Para algunos miembros de la redacción (entre los que me incluyo) es la mejor versión de Pro Evolution 2009. A la magnífica entrega del año pasado se le han pulido algunos defectos, como las ralentizaciones, y se le han añadido nuevos modos.

El gran defecto si comparamos la versión de PSP con la entrega para PlayStation 3 es que aquí tampoco está incluido el modo de la Liga de Campeones. Y en general, que esta vez Konami no ha conseguido la licencia de más clubes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Pocas diferencias con la pasada edición. Se nota una mayor fluidez en las animaciones.	Una variada selección de canciones cañeras, voces en castellano y el griterío habitual.	Menús más intuitivos en la Liga Máster, algunas florituras nuevas y la dificultad de siempre.	Se añade un nuevo modo de juego a los ya conocidos: el multijugador, horas infinitas.	Además de los consabidos partidos ad hoc, ahora también se podrá jugar en modo On-line.	Es el juego de fútbol para portátil más compacto y divertido que podrás encontrar en el mercado.
9,1	9,0	9,2	9,4	9,0	9,1



PSP

FIFA 09

Fútbol portátil algo irregular



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
PROGRAMADOR **EA SPORTS VANCOUVER**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONICS ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **2.272 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **SÍ-NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
es.ea.com
3+

la alternativa



PES 2009. En PSP, el fútbol de Konami sigue siendo mejor. FIFA 09 es bueno, pero sin llegar al nivel de PES.

IRREGULAR ES la palabra perfecta para definir ***FIFA 09*** para **PSP**. Alterna aspectos brillantes, como la inmensidad de modos de juego, con otros no tanto como los pobres gráficos o diversas rutinas en la jugabilidad.

Si comenzamos con lo positivo, hay que destacar que las variantes del juego de **EA Sports** son incluso mayores en algunos detalles que las su hermano de **PS3**. El modo *Manager* es más completo e incluye más elementos de gestión económica, como un mayor control sobre el precio de las entradas, más elementos en los contratos de patrocinio o más posibilidades a la hora de ojear jugadores.
El modo *Be a pro* también trae consigo elementos innovadores. Al igual que en **PS3**, consta de cuatro temporadas. Pero no sólo el jugador tendrá que luchar por llegar a ser el capitán, sino que empezará siendo un paria que no podrá hacer nada aparte de controlarse a sí mismo, para después ir adquiriendo peso en el vestuario y así poder pedir pases, mandar tirar a tus compañeros, sacar *corners* y, finalmente, dirigir el equipo. Sin duda, todo esto alarga mucho la vida del título.

Poca definición

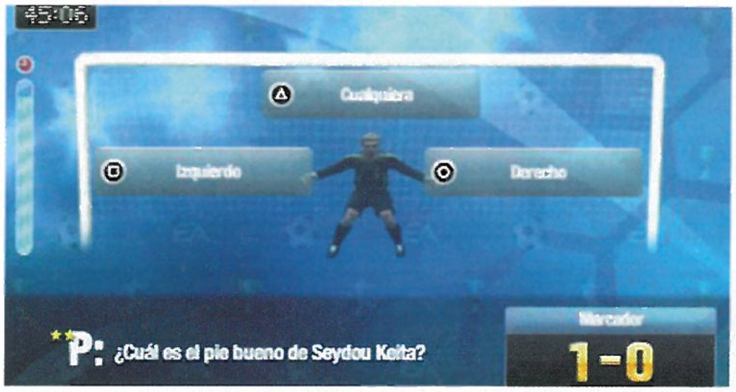
Los puntos flacos los veremos después del pitido inicial de cada partido. Aunque la jugabilidad de ***FIFA 09*** es sólida, encontrarás algunas incongruencias, como la irregularidad exagerada de los porteros (a veces son de hierro y otras parecen de mantequilla), la escasa contundencia de la defensa rival o la horrorosa IA aliada en *Be a pro*. Además, hay determinadas rutinas del juego que harán que metas un gol tras otro. Los remates de cabeza rara vez los para el portero: si antes de lanzar el balón te giras para ponerte en paralelo a la pelota, casi siempre irá dentro. Esto, unido a la floja defensa, hace que ganar sea demasiado fácil incluso en el nivel más complicado. Sin embargo, no todo es malo.

Se ha aumentado el ritmo de los partidos para hacerlos mucho más reales y es uno de los pocos títulos que recrea con veracidad la fuerza de los chutes desde fuera del área, algo que se agradece.

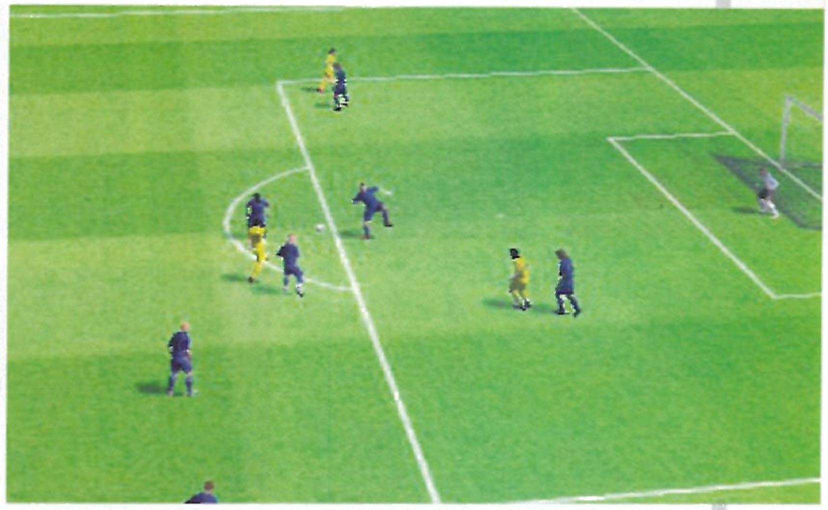
A excepción del apartado sonoro, siempre excelente, lo demás no llega al nivel deseado. Así, técnicamente, ***FIFA 09*** flojea, la navegación por los menús a veces es algo exasperante debido a los continuos parones y los gráficos son bastante pobres. Mientras que en las distancias cortas de las repeticiones podrás ver hasta el más mínimo detalle de la camiseta, cuando estés jugando un partido no distinguirás absolutamente nada, ni siquiera los números.

En definitiva, ***FIFA 09*** no llega a ser un título brillante en **PlayStation Portable**: su gran cantidad de modos de juego y las opciones incluidas en ellos son de aceptable calidad, pero el apartado gráfico deja mucho que desear y algunos defectos jugables deberían haber sido corregidos.

Las numerosas posibilidades de juego contrastan con la pobreza gráfica y las rutinas



TRIVIAL FUTBOLERO. Uno de los modos más curiosos incluidos en PSP es este Trivial sobre el deporte rey. Comenzando desde el centro del campo, deberás ir acertando respuestas para avanzar; si fallas, el equipo rival se adelantará. La última pregunta será ante el portero: si contestas bien se la comerá.













Un extremo rápido y un buen rematador de cabeza son sinónimos de gol seguro.

evaluación

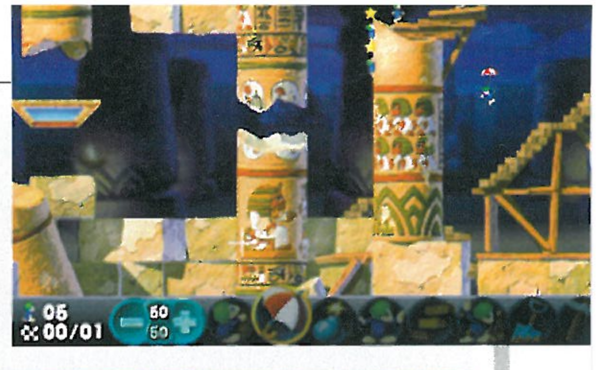
El completo Manager, la progresión en Be a pro y los modos curiosos como el Trivial. El ritmo de los partidos es muy real, así como los comentarios y la ambientación, con todo el estadio del color local. Te mete de lleno en los partidos.

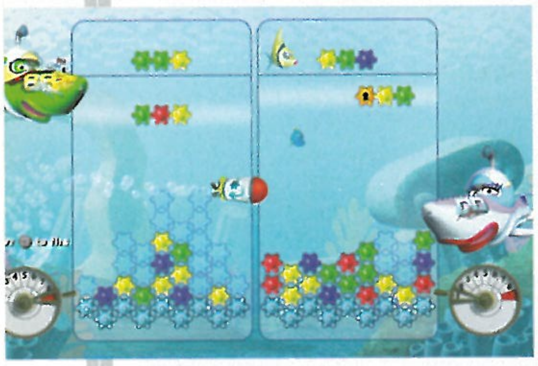
El apartado gráfico no da la talla y la jugabilidad no está depurada, lo que da lugar a ciertas rutinas que deberían haber desaparecido. La IA es mejorable, tanto la del ataque como la de la defensa. Se echan en falta más opciones para dirigir al equipo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Muy poco definidos, sólo podrás ver el color de la camiseta y, si tienes buen ojo, los números.	Poco que decir. Año tras año sigue manteniendo la excelencia gracias a Manolo Lama y Paco González.	Muy buen ritmo, pero con algunas rutinas y una IA muy floja. Debería haberse depurado más.	Un FIFA siempre es largo, depende de ti, aunque con el Manager y el Be a pro hay para rato.	Ligas Interactivas On-line y partidos amistosos. Siempre es divertido jugar con amigos.	No es el juego de fútbol más brillante de PSP, aunque sí el que tiene más opciones.
7,9	8,5	8,9	8,6	8,5	8,6













« Go! Puzzle. Tres propuestas: Swizzle Blocks, Aquatica y Skyscraper. En este último modo tu objetivo será llegar a lo alto de la torre, para ello deberás hacer que el muñequito llegue al otro lado de los bloques pisando sólo las piezas del mismo color. ¡Y contrarreloj! Te sacará de quicio.

Lemmings. Un total de 36 niveles con distintos objetivos te esperan en este juego. Tu misión es llegar hasta la salida con el mayor número de Lemmings. Dependiendo del escenario, deberás ordenarles determinadas acciones: cavar y golpear, bloquear y detonar, hacer un puente...

PSP

PSN COLLECTION: PUZZLE PACK

Tres maneras de romperte el coco



GÉNERO **PUZZLE/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **VARIOS**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **240 KB**
COMPATIBILIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **19,99 €**
es.playstation.com
3+

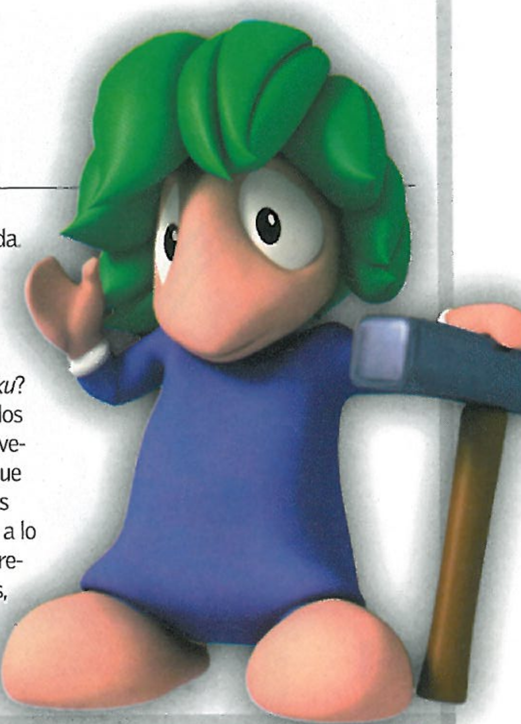
ADIVINA, ADIVINANZA, ¿qué tres juegos clásicos pueden ser perfectos para una portátil? Tres pistas: son sencillitos, entretienen como pocos y son capaces de evadirte de tu día a día... En realidad, estas tres características podrían definir cualquier juego de plataformas o rompecabezas, pero en este recopilatorio han sido seleccionados concretamente: *Go! Sudoku, Lemmings* y *Go! Puzzle*. Juegos que previamente estuvieron disponibles en la *PlayStation Network* para ser descargados en **PS3** y ahora protagonizan este UMD. El juego estrella es, sin duda, *Lemmings*. Por si no lo conoces, ya que pertenece a la *old school* de los videojuegos, consiste en conseguir que el mayor número de pequeñas criaturas lleguen sanas y salvas hasta la puerta de salida. Para ello, deberás darles órdenes de excavar, escalar... En fin, es deliciosamente divertido.

¿Qué decir de *Go! Sudoku*? Pues que si te gusta hacerlos en papel, ¡en tu **PSP** te volverás loco! Y de *Go! Puzzle* que te mantendrá pegado a sus tres diferentes propuestas a lo *Tetris*. Sin tener grandes pretensiones, ni mucho menos, esta «Colección» es perfecta para los que busquen distracción.

la alternativa



PATAPON. En esta ocasión, deberás dirigir un ejército de Patapons con el ritmo de unos instrumentos musicales.

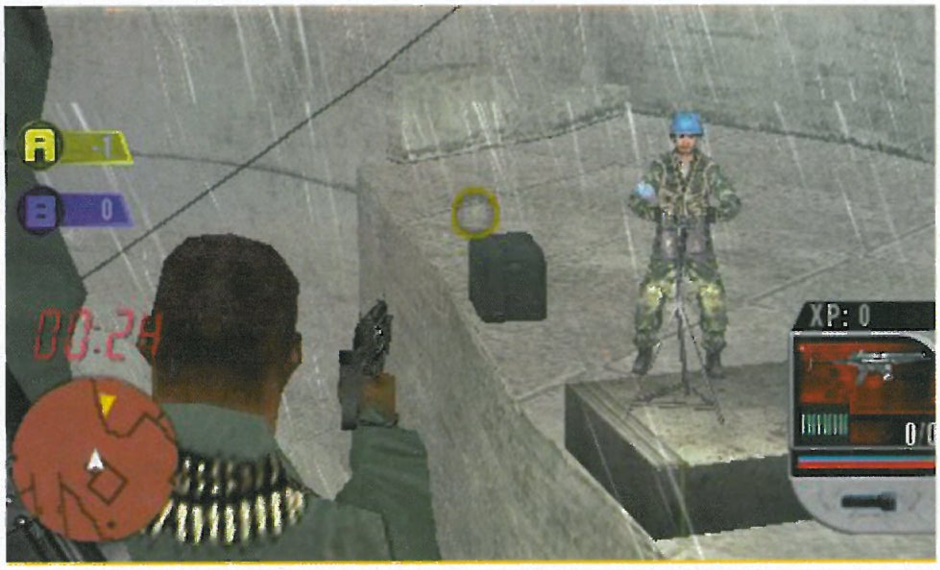


evaluación

Un Lemmings siempre es divertido y muy entretenido, y tenerlo por 20 € es más que aceptable. Si te gustan los Sudokus este recopilatorio es perfecto. Si no, sólo podrás «distraerte» con los Lemmings, porque Go! Puzzle es (casi) injugable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	7,9	8,0	8,3	8,0	8,0
Cada juego con sus limitaciones y virtudes, pero en conjunto es más que aceptable.			Tres videojuegos en un pack dan para muchas horas de juego.	Menos Go! Sudoku los otros dos incluyen modos multijugador.	

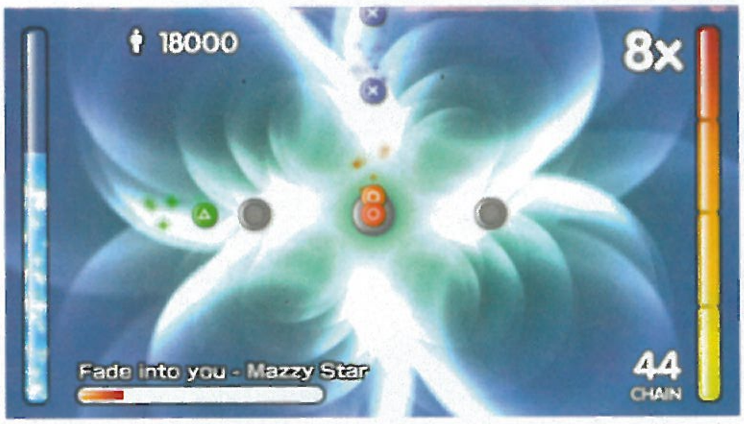

PLAYSTATION Network
16+
www.pegi.info
Welcome to
the Island
ARRASA EL PARAÍSO
Bienvenidos de nuevo a MotorStorm. En esta ocasión nos trasladamos a una paradisíaca isla del pacífico, donde tendrán lugar las carreras más salvajes que harán de esta bella isla uno de los lugares más duros del planeta. Ponte a prueba a lo largo de 16 imprevisibles circuitos, elige entre 8 tipos de vehículos, incluido el brutal Monster Truck, y vive las carreras off road a lo grande.
www.motorstorm.com
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
PLAYSTATION 3







» COMBAT OPS. Un shooter en primera persona con multitud de parámetros para personalizar las misiones. Lo peor: sus pantallas de carga son eteeernas.





En Beat podrás jugar con la música que te descargues en la PSP.

PSP



GÉNERO **VARIOS**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **VARIOS**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **528 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **19,99€**
es.playstation.com
16+

PSN COLLECTION: POWER PACK

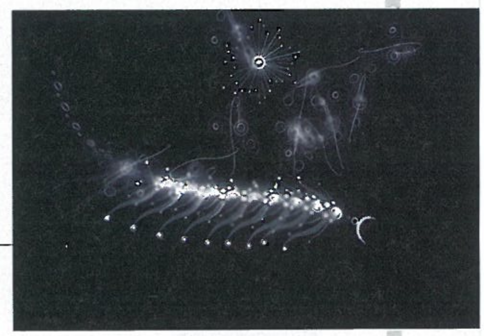
△ Shooter ○ ritmos ✕ y □ un Arcade onírico

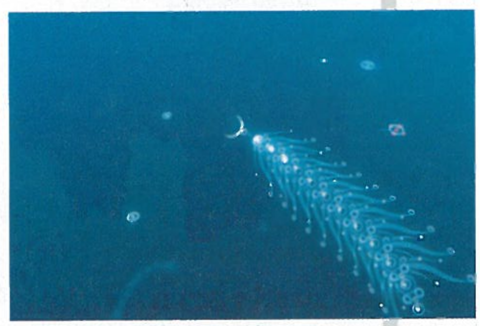
SI PUZZLE *Pack* tiene como denominador común los *puzzles*, el de esta recopilación es la grandeza; es decir, que los tres juegos, totalmente diferentes entre sí, fueron buenas producciones en su día. *Syphon Filter: Combat Ops* (2007, **PSP**) es un *shooter* en tercera persona en el que tendrás que encontrar y acabar con los agentes corruptos, entre otras muchas misiones. Lo malo, quizá es por gustos personales, es que para una portátil el juego en primera persona se hace algo tedioso. Y, ni qué decir de las eternas pantallas de carga, desesperantes. *Beats* (2007, **PSP**) ofrece buena música y la posibilidad de jugar con la tuya propia... La mecánica es la de pulsar en el momento preciso los botones que aparecen en pantalla. Sin duda, una manera entretenida de escuchar música, pero que termina cansando. Y la maravilla *flOw* (2007, *PSN*) controlando a un «organismo celular» deberás hacerlo evolucionar a lo largo de innumerables escenarios. Es relajante, tremendamente adictivo, embaucador... y de mecánica insultantemente sencilla. Como puedes ver, esta Colección esconde tres grandes juegos de géneros muy distintos, pero igual de entretenidos. «

la alternativa



GOD OF WAR. A día de hoy sigue siendo el mejor juego de acción, y encima está disponible en Platinum.





flOw. Este juego acompañó el lanzamiento de PS3 (descargable en la PlayStation Network) como tributo a la sencillez.

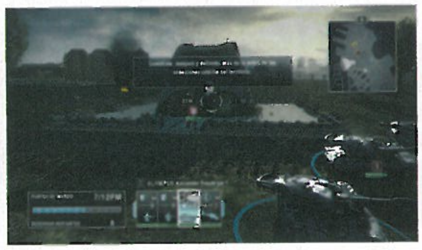
evaluación

Este juego es ideal para aquellos a los que les gustan todo tipo de videojuegos y no hacen ascos a nada. Y a título personal: horror a Syphon Filter, cariño a Beats y amor a flOw. Pero en el fondo todos son grandes títulos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	7,9	8,0	8,4	8,1	8,1
flOw es una maravilla visual hipnótica. Y Combat Ops es algo feote.		Las pantallas de carga de SF te hartarán. Pero flOw es una maravilla.		Los tres juegos contemplan modos multiplayer para hasta 8 jugadores.	


MIRROR'S EDGE
E3 2008
premio al juego más original
DEMO DISPONIBLE EL 6 DE NOVIEMBRE
siente el vértigo
MIRROR'S EDGE
PLAYSTATION 3
16+
www.pegi.info
mirrorsedge.es
© 2008 Digital Illusions CE AB. All rights reserved.
PLAYSTATION 3

















¡ORDENA Y MANDA! Simplemente soberbio: el sistema de reconocimiento de voz, totalmente adaptado al castellano, está basado en una serie de órdenes sencillas que el juego reconoce a la perfección, como «Unidad 2 atacar enemigo 3» o «Formación 1 ir a Alpha». Esto permite un manejo muy ágil de las tropas, así como una sorprendente sensación de inmersión en el campo de batalla.

PS3

TOM CLANCY'S ENDWAR

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Introducción a la estrategia a voz en grito



GÉNERO
ESTRATEGIA
COMPAÑÍA
UBISOFT
DESARROLLADOR
UBISOFT SHANGAI
DISTRIBUIDOR
UBISOFT
JUGADORES
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
SÍ (4864 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.endwargame.es.ubi/
16+

El género de la estrategia en tiempo real, que en otras plataformas cuenta con una legión de fieles y adictos seguidores, ha resultado siempre muy complicado de adaptar a consolas de sobremesa. La interfaz que ofrece el mando de una **PlayStation**, idónea para juegos de acción, plataformas o conducción, no resulta la más apropiada para las operaciones de selección rápida de unidades y gestión de órdenes que son características de todo juego de estrategia. Así, la llegada de un *RTS* como Dios manda a la consola mayor de **Sony** era algo que muchos aficionados al género esperábamos con ansia. Algo que, con este *Tom Clancy's Endwar*, al fin ha ocurrido.

Endwar se enmarca en la serie de títulos de ambientación bélica de corte realista bautizados con el nombre del autor americano de novelas de espionaje y ciencia militar: Tom Clancy. Muchos conoceréis ya sagas como *Rainbow Six Vegas*, *Splinter Cell* o *Ghost Recon Advanced Warfighter*, *shooters* tácticos para jugadores experimentados. Lo que *Endwar* ofrece es diferente: un juego de estrategia que soluciona por completo los problemas de interfaz asociados al género en consolas, al incorporar un sistema de manejo de nuestras tropas a través de la voz.

Humilla a los rusos con tu vozarrón

Así, en *Endwar* se nos planteará un futuro cercano en el que el planeta se convulsiona bajo una guerra mundial, resultado de una crisis energética y económica (¿os suena?). Al mando de una de las tres facciones militares (rusos, americanos o europeos) deberemos comandar a nuestras tropas sobre el campo de batalla, en una campaña que, en realidad, no es más que una perfecta introducción al juego On-line, el verdadero punto fuerte de este título. Las batallas tendrán lugar en escenarios realistas (lucharemos frente a la Torre Eiffel) sobre los que deberemos dirigir las unidades en misiones de asalto, defensa y toma de puntos de control y comunicaciones. Así, *Endwar* adopta la tendencia moderna en los *RTS* de prescindir de la gestión de recursos: nuestras tropas son generadas automáticamente cada cierto tiempo y sólo deberemos preocuparnos por ir avanzando sobre el terreno tomando puntos de control, lo que nos irá proporcionando ventajas (como ataques aéreos o armas nucleares). Además, el juego ofrece un modo On-line persistente donde las batallas entre jugadores irán moldeando el mapa de guerra día a día, así como un sistema de avance y mejora de unidades veteranas que aporta algo de profundidad a una mecánica de estrategia, por otra parte, bastante sencilla.

El reconocimiento por voz soluciona por completo los problemas de interfaz del género en consolas

la alternativa



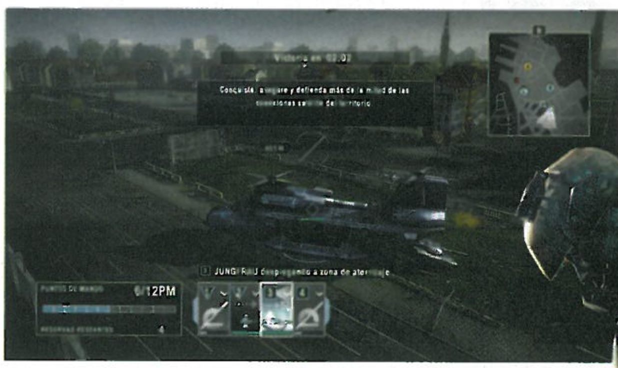
RAINBOW SIX VEGAS 2. Distinto género pero el mismo escenario bélico marca de la casa «Tom Clancy».

POR MR. WINTERS

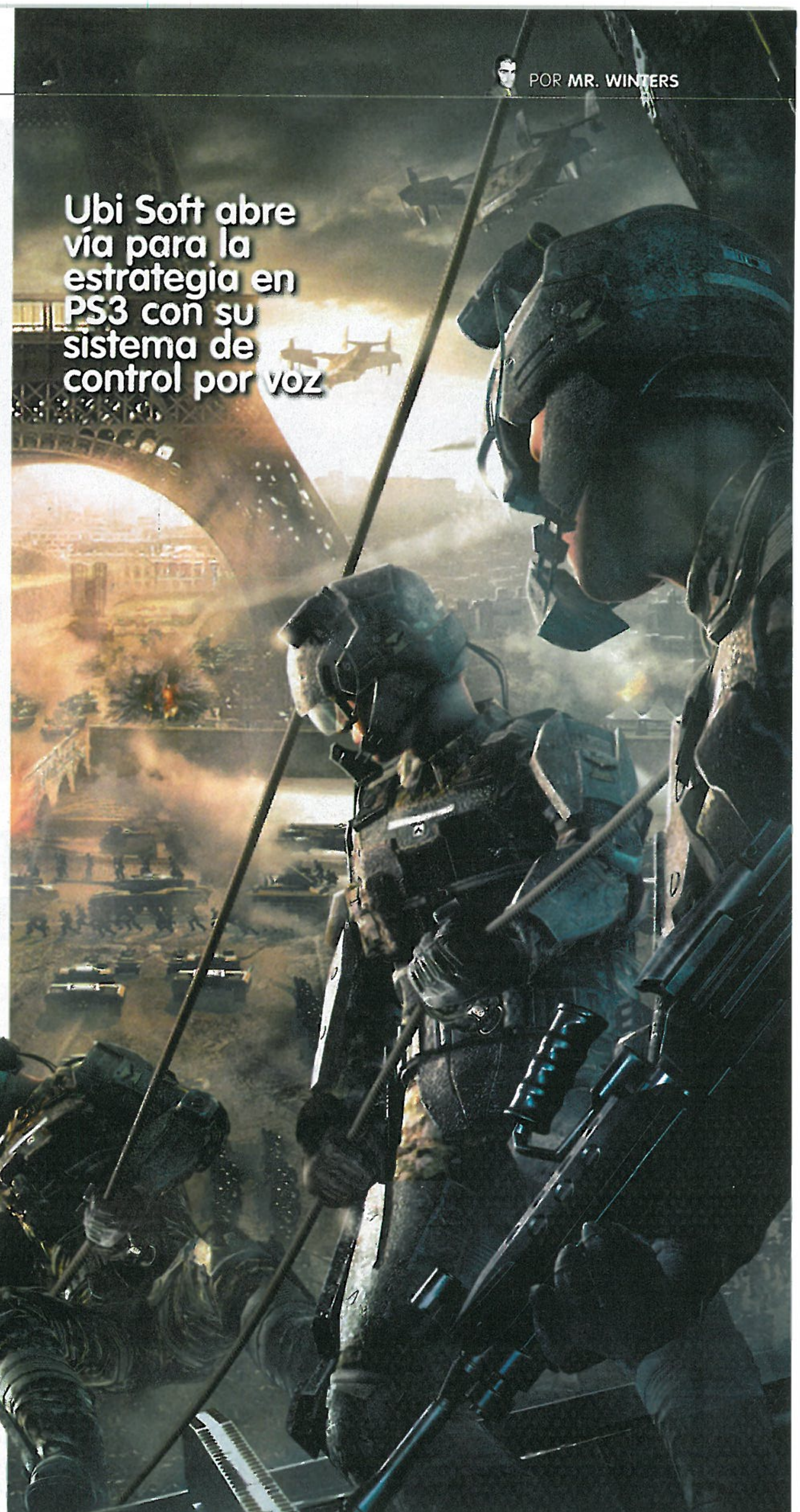
Ubi Soft abre vía para la estrategia en PS3 con su sistema de control por voz











evaluación

El manejo a través de la voz, la rapidez de las batallas y el On-line cooperativo son los puntos fuertes de un juego que abre camino a la estrategia en consolas.

Su mayor virtud es posiblemente su mayor defecto: pocas unidades y órdenes, y excesiva sencillez, perfecta como introducción, pero escasa para el experto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Algo pobres, con mucho clipping. Se hubiera agradecido mayor aprovechamiento de la PS3.	Las constantes comunicaciones por radio con tus tropas potencian la intensidad del conflicto.	El manejo es ágil, las batallas, muy rápidas, pero se agradecería mayor profundidad estratégica.	La campaña es simplemente correcta. Será el juego On-line persistente lo que alargue la vida del juego.	Batallas uno contra uno en un mapa de batalla resistente, cuyas fronteras definirán los jugadores.	Buen aprovechamiento del Sixasis y la capacidad On-line de PS3, aunque gráficamente recula.	Abre camino para un sistema de manejo excelente, que veremos sin duda en títulos futuros.
7,9	8,6	8,3	8,4	8,9	8,0	8,3



Para controlar a un monstruo previamente deberás enfrentarte a él y derrotarle.

PS2



GÉNERO **ACCIÓN / PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **SIERRA ENT.**
PROGRAMADOR **RADICAL ENT.**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI GAMES**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **106 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
crashbandicoot.com
7+

la alternativa



WALL-E. También posee una jugabilidad que mezcla acción y plataformas, y está inspirado en una película.

CRASH: ¡GUERRA AL COCO-MANIACO!

Súbete a mi chepa y ya verás de lo que eres capaz

CUANDO un juego trata de dar un lavado de cara a una jugabilidad perfecta y excelente, como es en el caso de la saga *Crash*, pueden suceder dos cosas: que el resultado sea inocuo o que sea un fracaso. En esta franquicia sucedió lo primero, en *Lucha De Titanes* (2007), que ofrecía una mecánica que tenía buenas ideas, pero que en la práctica no era ni tan divertido ni tan jugable como se esperaba. *Crash*, con esta entrega, se orientó hacia el público infantil dando más protagonismo a la acción que a las plataformas, y su desarrollo se basaba prácticamente solo en derrotar monstruos sin ton ni son para después subirte a sus «chepas» con el fin de derrotar a más y más criaturas. A veces te veías haciendo cosas sin saber por qué... Sin embargo, con esta secuela ***(¡Guerra Al Coco-Maniaco!)*** parece que todo cobra sentido... es decir, el por qué de controlar a estas bestias ya tiene su explicación: haciendo uso de sus distintas habilidades podrás afrontar los diferentes desafíos que se te presenten. Y es que ahora los desarrolladores han añadido la posibilidad de guardar los monstruos derrotados en el inventario para después sacarlos en el momento que los requieras. Así, podrás llevar a la vez al creador de hielo que convierte el agua en plataformas, a la «bolita» que emite rayos con sus tentáculos para atacar a los enemigos que estén lejos y en lugares inaccesibles... y así un sinfín de criaturas que irán apareciendo a lo largo de la aventura. De este modo, la mecánica de juego, aunque no es la original, es igual o más jugable que antaño y muy divertida: las plataformas vuelven a tener mayor presencia, la estrategia será fundamental para afrontar ciertos retos, los movimientos de Crash se han perfeccionado... En definitiva, *Crash* vuelve a ser muy entretenido y, aunque continúa siendo un título infantil (algo menos que *Lucha De Titanes*, todo sea dicho), ningún padre podrá resistirse a echarse unas partidas. Y lo podrá hacer trabajando en equipo, pues en cualquier momento se podrá unir a la aventura conectando un segundo mando y controlando, por primera vez a Coco, la hermana de Crash. Gráficamente ***¡Guerra Al Coco-Maniaco!*** ha mejorado bastante con respecto al anterior: se han pulido las texturas, el *engine* es más suave y Crash no se deforma al realizar los supersaltos. Además, ha sido dotado de nuevas acciones (escala, excava) y movimientos de ataque que enriquecen su jugabilidad.

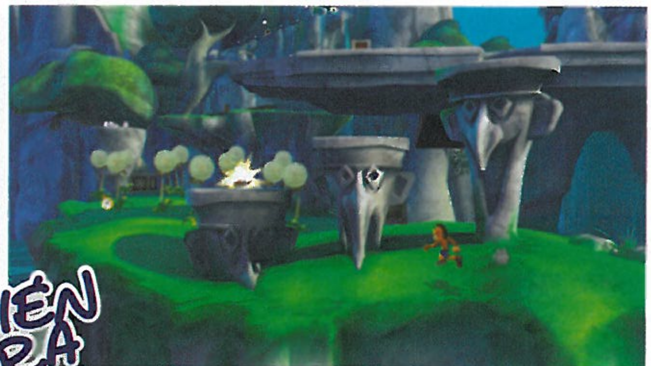
Controlando a los monstruos adquirirás nuevos poderes como el de crear plataformas de hielo

evaluación

- ↑ Mantiene el esquema de Lucha De Titanes pero se han potenciado las plataformas y la estrategia.
- ↓ A los más nostálgicos y puristas de la saga no les llenará. Es como ir a un concierto de Queen sin Freddie Mercury.









Monstruo bola. Subido a su chepa podrás mover objetos con los rayos que emiten sus tentáculos, atacar a los enemigos que están a lo lejos y activar plataformas que están en las alturas.

Coco. ¡No juegues solo! Por primera vez en la saga podrás controlar a la hermana de Crash. Conecta a tu PlayStation 2 un segundo mando y un amigo podrá manejarla con el fin de ayudarte en la aventura.





GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Mucho mejor que la anterior entrega. Texturas más pulidas, engine ajustado...	Ciertos monstruos al derrotarte dicen expresiones que te harán reír. Buen doblaje.	Muy completa y sencilla de aprender. Mezcla acción, plataformas y puzzles.	Muchos niveles y monstruos que derrotar. Tendrás juego para rato.	Su jugabilidad no es la de antaño, pero es igual de divertida e incluso más variada.
8,0	8,6	8,5	8,6	8,6

TAMBIÉN PARA

PSP

CRASH: ¡GUERRA AL COCO-MANIACO!

Lo mismo que en PS2 pero portátil



GÉNERO **ACCIÓN / PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **SIERRA ENT.**
PROGRAMADOR **RADICAL ENT.**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **96 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
crashbandicoot.com
7+

IGUALITO que el *Crash: ¡Guerra Al Coco-Maniaco!* de **PlayStation 2**, sólo que las pantallas de carga son eteeeernas. Algo que incomoda bastante, pues corta la acción y eterniza la continuación.

Así pues, clavadita es la jugabilidad, su desarrollo y su argumento: Crash deberá salvaguardar la Isla de Wumpa de las perversas intenciones del siempre malo, malísimo de la saga, Neo Cortex. Para ello, harás uso de las habilidades clásicas de Crash (doble salto, ataque molinillo...) y nuevas que adquirirá al dominar a los monstruos que previamente has de abatir. Gráficamente nada tiene que envidiar a la edición de 128 *bits*, pues ambas poseen las mismas virtudes y defectos: buenas dimensiones de los personajes, decorados bien construidos y de gran variedad; lo malo es que no incluye modo para dos jugadores y no podrás controlar la cámara, dejándote vendido al enemigo en más de una ocasión.

evaluación

Una buena aventura llena de plataformas para llevar a cualquier parte. Lo malo es que las pantallas de carga son eternas... Y puede que tus viajes en metro las pases esperando a que cargue la pantalla más que jugando.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	8,6	7,8	8,5	8,2	8,0

TEST


Tus elecciones marcarán el destino del héroe: protege a los débiles o haz el cabra. Pero prepárate a pagar las consecuencias...



¡Mira mamá, como el tebeo! La fluidez de los combates consigue acercarnos aún más al espíritu del cómic.





PS3

SPIDER-MAN EL REINO DE LAS SOMBRAS

△ Respira ○ cómic ✕ por cada □ poro



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
DESARROLLADOR **TREYARCH/SHABA**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (1049 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
seizecontrol.marvel.com
12+

SIN LAS ataduras de adaptar peli alguna, **Treyarch** y **Shaba** han podido por fin ubicar a *Spidey* en una historia que transpira el espíritu **Marvel** por los cuatro costados. Una plaga simbionte amenaza Manhattan, convirtiendo a sus habitantes en mutantes y replanteándonos nuestra posición sobre el Bien y el Mal. Serás tú, con tus decisiones a la hora de entablar alianzas o enemistades con héroes y villanos del universo **Marvel**, (Gata Negra, Lobezno, Luke Cage, el Caballero Luna) quien marque el destino de la historia. Podrás alternar en todo momento el traje clásico de *Spidey* o el negro, cada uno dotado de sus propios *combos* y habilidades. Combatirás a pie de calle, en los cielos o en vertical, enfrentándote a Venom y sus criaturas.

Los ciudadanos de Nueva York te verán como un héroe o un villano, mientras solventas misiones secundarias, te enfrentas a policías y criminales y te columpias, de red en red, por una descomunal metrópoli envuelta en el caos.

Hacía mucho tiempo que no disfrutaba tanto con un juego de *Spider-Man*. Si bien es cierto que el videojuego no es perfecto (presenta multitud de problemas con la cámara), las peleas son tan vertiginosas como divertidas y realmente uno tiene la sensación de definir para siempre, con cada elección, el destino del superhéroe.

la alternativa



ULTIMATE SPIDER-MAN. Otro buen juego de Spidey con aroma a cómic, para PS2.



MARVEL WARS. Spidey es la estrella absoluta de la función, aunque un buen número de creaciones de la Marvel se dejan caer por el juego. Al margen de unos cuantos villanos legendarios (El Buitre, Rino, Viuda Negra... y, por supuesto, Venom), tendremos posibilidad de interactuar (en mayor o menor medida) con fulanos tan populares como Lobezno (que nos someterá a un test de conocimientos Marvel), el Caballero Luna, la Gata Negra y muchos más.

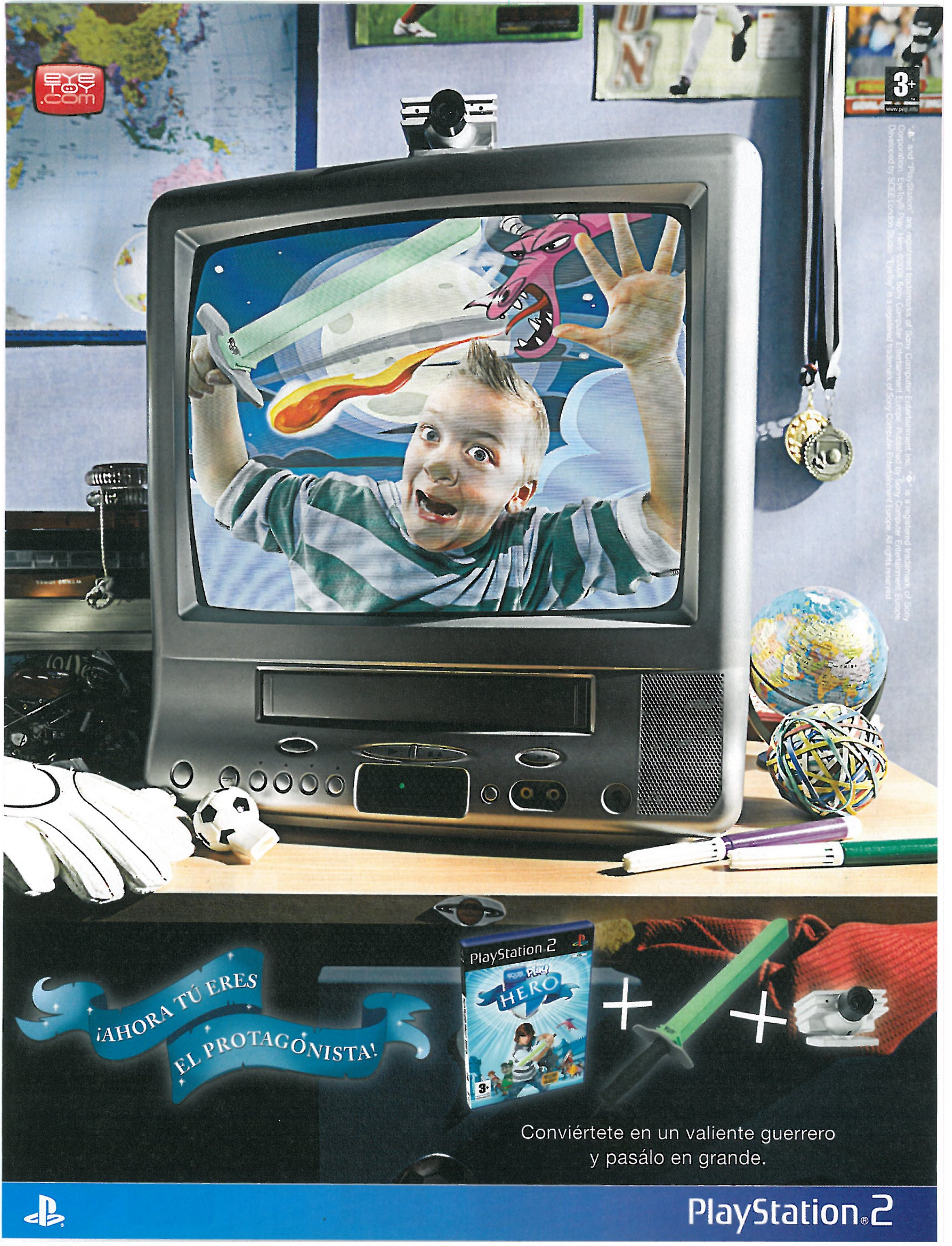
evaluación

Sin ser el juego perfecto con el que los fans de Spidey siguen soñando, ha estado cerca de lograrlo: combates accesibles y divertidos, mucho héroe y villano Marvel, y libertad para hacer el bien o el mal.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	8,5	8,5	7,9	-	7,5	8,2

Gráficos: Buena animación de Spidey, pero la cámara se descoloca demasiado.

Rendimiento: Soporta DualShock 3 y se instala en Disco Duro. De On-line, nada de nada.



EYE TOY .COM
3+
www.pegi.info
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "⊙" is a registered trademark of Sony Corporation. EyeToy® Play: Hero ©2008 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. "EyeToy" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
¡AHORA TÚ ERES EL PROTAGONISTA!
PlayStation 2
HERO
+
+
Conviértete en un valiente guerrero
y pasálo en grande.
PlayStation 2



El diseño de personajes y escenarios recuerda peligrosamente a Heavenly Sword. Y eso que a la Coin Op original le sobraba carisma por arrobas.







Aliento de bizarrian. Encontrarás bestias de diversas clases que podrás robar de tus enemigos (y ser robadas por ellos). Su vida es más que corta, pero al menos cuentan con unos cuantos poderes especiales, como el fuego del dragón.

PS3

GOLDEN AXE BEAST RIDER

Malos tiempos para la épica



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SECRET LEVEL**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95 €**
www.sega.es/games
18+

LEJOS de considerarlo una herejía, siempre me ha parecido positivo recuperar y modernizar recreativas clásicas. Si se hace bien, claro. No es el caso de este *Beast Rider*, con el que **Secret Level** ha desperdiciado una oportunidad de oro de recuperar una de las *coin-op* más legendarias de **Sega**. Del *Golden Axe* de finales de los 80 sólo quedan Tyris Flare, los enanos, algunas melodías, los *bizarrians* (bestias que pueden controlarse) y las magias de fuego. Adiós al adictivo multijugador del *arcade* original y hola a un sistema de bloqueos y contraataques que, en la cabeza de los componentes de **Secret Level**, parecía ser una buena idea pero que finalmente ha resultado ser un desastre. A medida que el juego avanza y los enemigos comienzan a ser más duros y numerosos, esta frustrante mecánica acaba arrastrando todo el juego hacia la debacle.

Las bestias son incómodas de controlar y la ambientación huele demasiado a *Heavenly Sword*. Si **Secret Level** hubiera dedicado tanta atención a la jugabilidad como ha hecho con la violencia (***G.A. Beast Rider*** es bruto con ganas), estaríamos hablando de un gran *Hack'n Slash*. Ahora ya es tarde para remediarlo.

la alternativa



HEAVENLY SWORD. Rotundamente superior, el hack'n slash de Sony reaparece en el mercado a precio Platinum.





TRAS LOS PASOS, O CASI, DE UN CLÁSICO. Golden Axe continúa demostrando el por qué del reinado de Sega en los recreativos de finales de los 80. Lamentablemente, esta secuela sólo parece heredar a Tyris Flare, los enanos sueltapociones, las magias, los bizarrian y poco más. Ni siquiera permite la participación de un segundo jugador.

evaluación

Un chasco mayúsculo para aquellos que nos pulíamos la paga con el Golden Axe original. Esta secuela es ramplona, por no decir algo peor, y debería enseñar a Sega a no dejar sus clásicos en malas manos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,0	7,8	6,0	7,9	-	7,0	6,2
Gore a mansalva (¡yupi!), pero la cámara es terrible y los gráficos poco inspirados.		El sistema de bloqueo/esquivar se viene abajo cuando aparecen 3 ó 4 enemigos.			Soporta el DualShock 3, pero desaprovecha la capacidad gráfica de PS3.	

RACE

Un conductor formado...
...es un conductor seguro

www.academiarace.com

Con los Cursos de la Academia RACE aprenderá conductas seguras gracias a las últimas investigaciones y campañas desarrolladas por el RACE.

Entre en www.academiarace.com y busque el curso o taller de formación que más le interese

CURSOS:

CONOCIMIENTO DE SISTEMAS DE SEGURIDAD DEL AUTOMÓVIL.

En este curso aprenderá, por ejemplo, a frenar con ABS, conocer qué es el sistema ESP o porqué se acciona un airbag.



FACTORES DEL TRÁFICO: CONDUCTOR + VEHÍCULO + VÍA.

Un completo temario para conocer los principales factores de riesgo y aprender a evitarlos.



TALLERES:

Aprende conceptos concretos de Seguridad Vial

MANTENIMIENTO BÁSICO Y CAMBIO DE NEUMÁTICO.

¿Cómo cambiar el neumático con seguridad?
¿Cuál es su estructura?



CONDUCCIÓN ECOLÓGICA Y EFICIENTE

¿Quiere ahorrar un 15% de combustible?
¿Cómo contaminar menos?



LOS SISTEMAS DE RETENCIÓN INFANTIL

¿Cuál es el asiento más seguro?
¿Qué tipos de sillas hay?
¿Cómo utilizarlos correctamente?



LAS CADENAS DE NIEVE

¿Qué cadenas hay en el mercado?
¿Cuál es más eficaz?
¿Cómo deben instalarse?



FORMACIÓN PREVENTIVA EN EMPRESAS

La Academia RACE también le ayudará a implantar en su empresa un "Plan de sensibilización y formación en contenidos de Seguridad Vial". **Contacte con nosotros en** academia@race.es **o en el teléfono** 91 594 75 26

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola



El look retro, con soldados de Guerra Civil americana, nos deja bellas estampas como la de esta exuberante soldado.







DAMNATION

PS3

CONFEDERADOS Y TROPAS DE LA UNIÓN EN UN SHOOTER SCI-FI

PRIMERA IMPRESIÓN



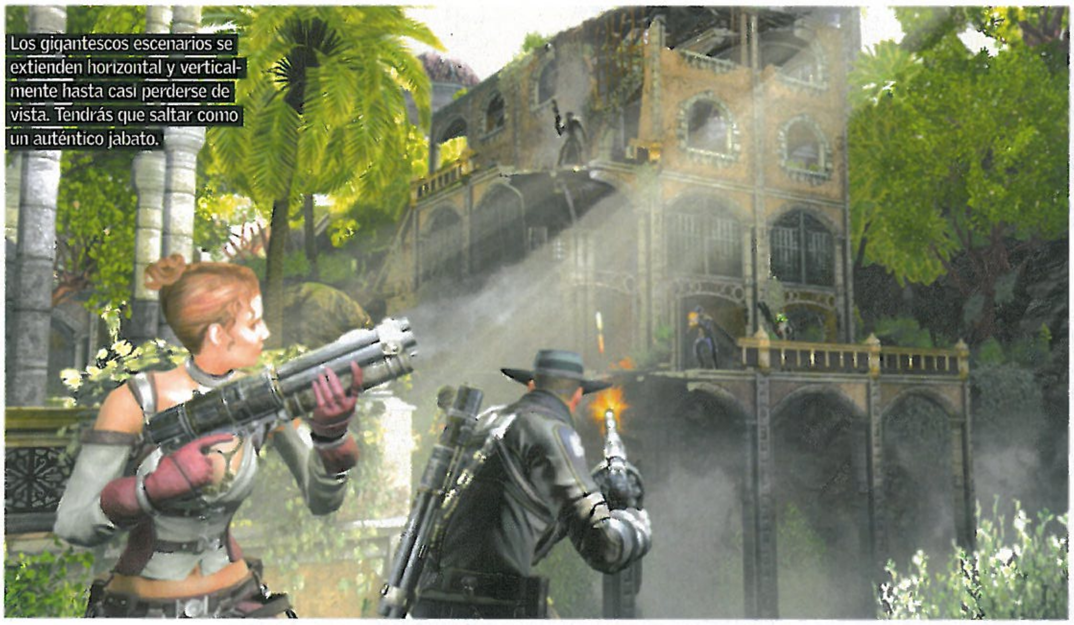
R. DREAMER

Después del tutorial se puede empezar a calibrar las dimensiones del juego. Aunque todavía le falta un hervor.

El planteamiento del juego entra en los límites de la historia-ficción. ***Damnation*** nos conduce hasta una hipotética situación donde la Guerra Civil de EE.UU. continúa en pleno siglo XX, aunque no son exactamente los Confederados y el ejército de la Unión los que están en conflicto. De hecho, el protagonista es un guerrillero en lucha contra un fabricante de armas que pretende dominar el mundo, *Prescott*. Los ingenios que utiliza este personaje en su ejército (incluidos robots con bombín) nos presentan una extraña mezcla de artilugios dignos de un libro de Julio Verne, mezclados con otros elementos más







Los gigantescos escenarios se extienden horizontal y verticalmente hasta casi perderse de vista. Tendrás que saltar como un auténtico jabato.





modernos (en un estilo que, muy de refilón, nos recuerda al *Steamboy* de Katsuhiro Otomo).

Un shooter vertical

Damnation intenta innovar dentro del género *shooter* en primera persona incluyendo en su mecánica elementos de plataformas de forma masiva. Quizás los controles no sean de lo más intuitivo, pero sirven para desplazarse de manera muy acrobática por los gigantescos escenarios. Estos entornos tienen una clara tendencia a extenderse verticalmente. En el primer nivel, los dos compañeros de Rourke te enseñarán cómo desenvolverte en el campo de batalla. Aparte de luchar, tendrás que aprender a escalar, a saltar hacia atrás y otras maniobras que te ayuden a encontrar el camino hacia nuevas zonas. En lo que se refiere al combate, el protagonista cuenta con una gran variedad de armas, desde minas hasta un rifle de dardos con la punta cargada de nitroglicerina. Pero donde ***Damnation*** introduce un toque de innovación es al incluir vehículos con los que es posible alcanzar zonas elevadas conduciendo a gran velocidad. También hay una especie de triciclo con una plataforma en la parte trasera que permite llevar dos artilleros, además del conductor. Otro de los elementos destacados de ***Damnation*** son las modalidades multijugador, como la opción de disfrutar del modo Historia en cooperativo (también incluye opciones más clásicas). En cualquier caso, **Codemasters** no ha confirmado todavía el número de jugadores que podrán participar simultáneamente en red.

A LA VENTA EN diciembre

Sin duda, esta misteriosa mezcolanza de historia-ficción, plataformas y disparos a porrillo va a tener su público y se presenta como un título muy original para **PS3**.

EN COCHE

Damnation tiene una interesante oferta de vehículos. Extraños artilugios dignos de Julio Verne, con los que podrás realizar increíbles acrobacias además de causar grandes daños a tus enemigos. Es uno de los grandes atractivos del juego.

COMPAÑÍA **CODEMASTERS** | DESARROLLADOR **BLUE OMEGA ENTERTAINMENT** | DISTRIBUIDOR **ATARI** | GÉNERO **SHOOTER** | JUGADORES (MULTIJUGADOR SIN CONFIRMAR Nº) | www.damnationthegame.com

claves

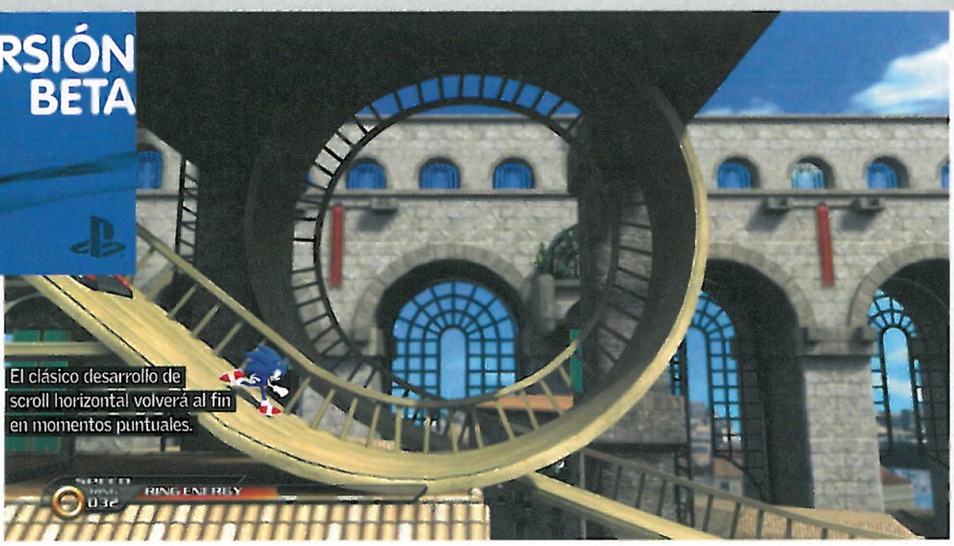
1 Damnation mezcla la típica estructura de un shooter con un estilo plataformero, lo que le hace algo único en su género. Codemasters también ha hecho hincapié en los modos On-line.



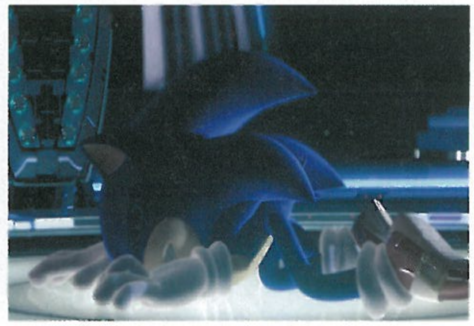
2 Además de ir saltando, cuál trapecista por el escenario, Rourke también puede utilizar diferentes vehículos en el juego que aportan un valor añadido a la jugabilidad y acortan las distancias.

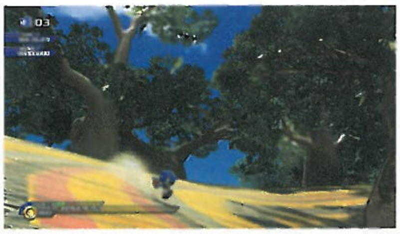


VERSIÓN BETA


El clásico desarrollo de scroll horizontal volverá al fin en momentos puntuales.











LA HISTORIA. Unleashed promete llevar al erizo a su historia más épica y terrorífica: el maquiavélico Dr. Robotnik amenaza de nuevo el mundo (esta vez el real) y ha lanzado una maldición contra nuestro protagonista... ¡otorgándonos más poderes!

SONIC UNLEASHED

VUELVE EL PUERCOESPÍN AZUL PARA REDIMIR SUS RECIENTES FRACASOS...



COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
JUGADORES 1
www.sega.com

PRIMERA IMPRESIÓN



EL HOMBRE ELEFANTE
Sega promete revitalizar su franquicia estrella volviendo a los orígenes.

En el lanzamiento de **PlayStation 3** sufrimos con resignación, probablemente, uno de los peores títulos inspirados en el personaje icono de **Sega**. El **Sonic Team**, consciente de sus últimos errores, se ha puesto manos a la obra para rediseñar la estructura de su plataformas y volver a los orígenes tan añorados, mezclado con los puntos más destacables de los *Sonic Adventure* de Dreamcast. En esta ocasión, sólo controlaremos a *Sonic* por un mundo vivo, como ya sucedió en *Sonic The Hedgehog* (de hecho, uno de sus principales errores), aunque las conversaciones en esta ocasión son más ágiles y el mapeado más comprensible. Los niveles están inspirados en diversas localizaciones reales de nuestro planeta (Mykonos, EE.UU., China y otros que no os vamos a desvelar). El llevar a *Sonic* al mundo real no nos hace olvidar los paradisíacos y coloridos paisajes de *Green Hill*, pues esta entrega recupera esa ambientación idílica gracias a un apartado técnico espectacular (aunque el *frame rate* aún debe mejorar). Debido a la maldición de *Robotnik*, en este capítulo *Sonic* desatará su lado salvaje, convirtiéndonos en una feroz bestia sedienta de sangre. Esta transformación sirve como pretexto para unos niveles más centrados en la acción y la exploración, aunque no supondrán más del 20% del juego (el propio **Sonic Team** ha confesado que se han incluido para darle una nota de color y variedad al juego).

En ***Sonic Unleashed*** predominan los niveles de velocidad puros, en ocasiones con secciones horizontales, encendiendo así la luz de la esperanza tan ansiada por los *fans*: al fin y tras tantos años de espera, una nueva entrega de *Sonic* donde la habilidad y la velocidad sean los auténticos protagonistas.

A LA VENTA EN **noviembre**

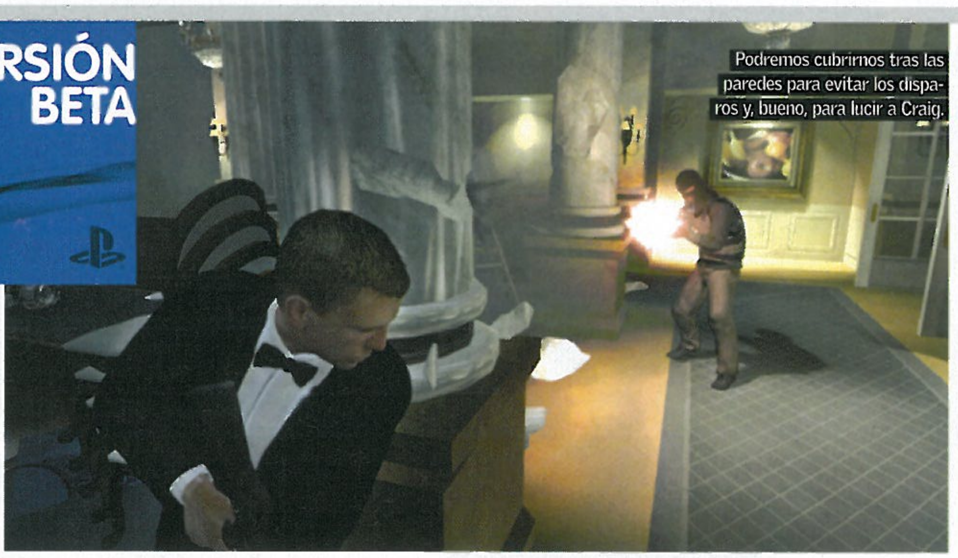
claves

1 Esta entrega recupera el espíritu de los originales, esquivando pinchos y recolectando anillos a toda velocidad por paisajes variados inspirados en localizaciones reales.



2 La transformación de Sonic será el contrapunto a los niveles tradicionales, con un Sonic salvaje con otras aptitudes: con más fuerza, se podrá agarrar a salientes y realizar movimientos especiales.





Podremos cubrirnos tras las paredes para evitar los disparos y, bueno, para lucir a Craig.





UN NUEVO CONCEPTO BOND. Tras arrasar en la taquilla mundial con Casino Royale, parece ser que los nuevos aires de Bond (más suelto con las semiautomáticas y las escopetas recortadas que con los libros y la galantería) han cuajado. Tanto la secuela cinematográfica como el videojuego apuestan de nuevo por las explosiones y los puñetazos, dejando a un lado los ademanes del agente 007 más tradicional.





007 QUANTUM OF SOLACE



COMPAÑÍA **ACTIVISION**
DESARROLLADOR **TREYARCH**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
GÉNERO **FPS**
JUGADORES x8
www.007thevideogame.com

JAMES BOND PREPARA SUS ARMAS EN BUSCA DE VENGANZA, AUNQUE POR EL CAMINO APROVECHE PARA TOMARSE UN DRY MARTINI

PRIMERA IMPRESIÓN



EL HOMBRE ELEFANTE
Por primera vez, el nuevo Bond adquiere licencia para matar en PlayStation 3.

Casino Royale fue un punto de inflexión en la franquicia Bond. Tras unas últimas apariciones rozando el ridículo, un cambio de aires (casi caucásico...) nos trajo un Bond rudo, experto en el arte de la guerra y mucho más acorde a nuestros tiempos. Tras el arrollador éxito, nos aborda en menos de dos años su secuela directa con, cómo no, un videojuego oficial. El equipo de desarrollo de ***Quantum Of Solace***, el mismo que el de *Call Of Duty 3* y *COD: World At War*, ha decidido evitar experimentos e incluso utilizar el motor técnico del cuarto capítulo de la saga bélica. El resultado es correcto en la línea de las películas: acción espectacular en vista subjetiva, con la opción de utilizar coberturas para evitar los ataques enemigos (en tercera persona). El cóctel (mezclado, no agitado) resulta creíble y sólido, aunque técnicamente el juego pueda dejarnos fríos. La acción es trepidante y continua, y se han incluido además algunos niveles con ciertas dosis de sigilo. La acción comenzará directamente en el punto en el que terminó *Casino Royale*, película que sirve como inspiración para algunas fases. Como no podía faltar, en ***Quantum Of Solace*** también se ha incorporado un multijugador, en la onda del clásico de **Rare** (*Goldeneye*), pero con algunas licencias propias de la franquicia *Call Of Duty* ¿El resultado? Un divertidísimo *Death Match* lleno de opciones y posibilidades.

Esperemos que la versión final consiga dar en el blanco y no se quede en «gatillazo».

A LA VENTA EL **7 de nov.**

claves

1 Este Quantum Of Solace funciona como secuela de la película Casino Royale, aunque engloba a ambas en diversos capítulos. La historia nos llevará alrededor del globo en un juego de acción.



2 Treyarch, los encargados de Call Of Duty: World At War, no se han cortado un pelo y repiten motor gráfico en este Quantum Of Solace, ¡sin problema, oiga!





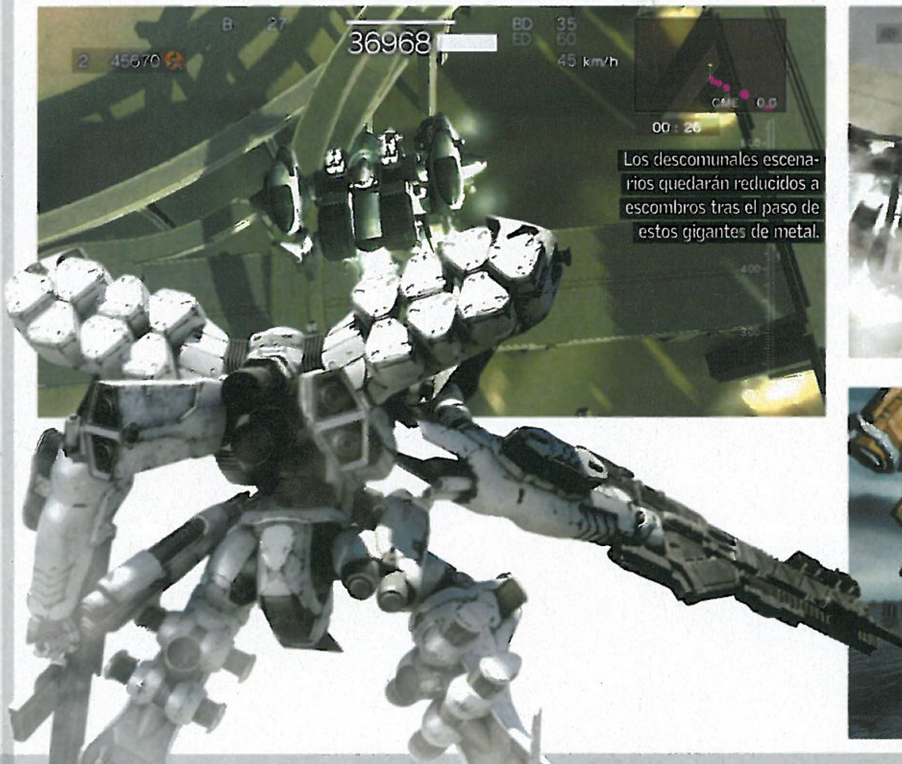
Diversión en la pista.
Sólo un camino conduce a la victoria. Recorta la pista y encuentra el camino a la línea de meta.
3+
www.pegi.info
Pide ayuda a un adulto para utilizar las tijeras.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
Buzz! and Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All Buzz! Junior titles published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
Reúne a tus amigos, arranca los motores y ponte a tope con Buzz!™ Junior Carreras Locas - el nuevo título de la serie Buzz!™ Junior. Prepárate para correr en 30 disparatados circuitos por tierra, mar y aire, llenos de golpes y risas. Elige entre 16 vehículos: coches, barcos y aviones para ganar a tus rivales. ¡Acelera y encuentra tu camino a la victoria!
buzzjunior.com
Buzz! Junior
CARRERAS LOCAS
PlayStation 2
PlayStation.2

VERSIÓN BETA









Los descomunales escenarios quedarán reducidos a escombros tras el paso de estos gigantes de metal.





ARMORED CORE FOR ANSWER

PS3

COLOSALES MÁQUINAS DE COMBATE ENFRENTADAS POR EL CONTROL DE LA TIERRA

COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
GÉNERO **SIMULADOR**
JUGADORES
x8
armoredcoreforanswer.us.ubi.com/

La saga *Armored Core*, desde sus inicios en **PSone** hace ya más de diez años, nunca terminó de atraer al gran público. Por eso, con cada nueva entrega, los desarrolladores de **From Software** tratan de llegar a los jugadores con títulos con un esquema más *Arcade*.

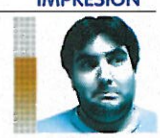
Esta nueva entrega es la prueba de ello. Si bien a simple vista parece no tener demasiadas diferencias con *Armored Core 4*, una vez te pones a los mandos de tu *AC* (nombre que reciben esas enormes máquinas de guerra bípedas) lo primero que llama la atención es el cambio en la jugabilidad. Sigue sin ser la de un *shooter* en el que sólo debes avanzar y disparar, pero muchas de las acciones más técnicas se han simplificado, por lo que el manejo de los *AC* ha ganado en fluidez, sobre todo para el jugador recién llegado.

Por otro lado, la posibilidad de personalización de estos *mechas* sigue siendo uno de los principales pilares de la saga. El editor disponible, con sus más de 400 piezas que deberás ir consiguiendo a lo largo del juego, sólo está limitado por la imaginación del jugador. Podrás modificar tu *AC* para convertirlo en un ágil y rápido francotirador, o en un arsenal móvil capaz de hacer saltar por los aires una ciudad entera.

Las capacidades On-line serán el principal atractivo de este *Armored Core*. La gran mayoría de las misiones podrán completarse en modo cooperativo junto a un amigo y el modo de batalla libre dejará que hasta ocho jugadores pongan a prueba sus creaciones.

Se espera que *Armored Core For Answer* esté disponible a partir del mes de noviembre.

PRIMERA IMPRESIÓN



CRONO
Un simulador de robots de combate con aspiraciones arcade. Lo mejor: las personalizaciones y los nuevos modos On-line.

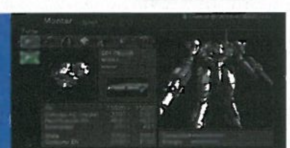
A LA VENTA EN **noviembre**

claves

1 En el modo On-line podrás completar cualquier misión junto a un amigo o competir contra otros siete jugadores en una batalla libre donde poner a prueba las mejoras de tu máquina.



2 El editor de AC está compuesto por más de 400 piezas con las que podrás tunear a gusto tu máquina de combate. Desde armas, sistemas de impulsión, estabilizadores y mejoras estéticas.




Prince of Persia
Vodafone live!
Disponible en exclusiva en
Vodafone live!
También en versión HD, touch y sensor
Encuéntralo en:
Vodafone live! > Videojuegos
vodafone
Precio de descarga: 4€ (4,64€ con IVA). Si el juego es HD, touch o sensor: 5€ (5,80€ con IVA). Precio de conexión: 0,69€ (0,80€ IVA incluido)/5Mb. Tarifas válidas en Península y Baleares. Infórmate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu Tienda Vodafone.
© 2008 Gameloft. Todos los derechos reservados. Publicado por Gameloft bajo licencia de Ubisoft Entertainment. Basada en Prince of Persia® creado por Jordan Mechner. Prince of Persia es una marca registrada de Jordan Mechner Gameloft en los EE. UU. y/u otros países usada bajo licencia. Ubisoft y el logotipo de Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en EE.UU. y/o otros países. Gameloft y el logotipo de Gameloft son marcas comerciales de Gameloft en EE.UU. y/o otros países.
UBISOFT
Accede con tu móvil a
http://gameloft.com
gameloft
www.gameloft.com
También disponible en:
XBOX 360
PLAYSTATION 3

BUZÓN

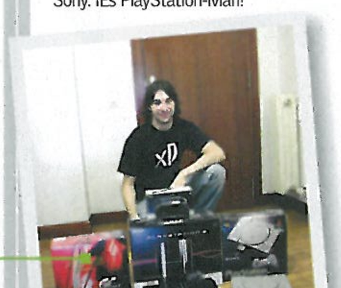
Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón



Pablo Hidalgo tiene algo que deja en ridículo a la famosa «Gallina de los Huevos de Oro»... ¡la suya tiene PSP!

Kike Hidalgo nos muestra orgulloso su grandiosa colección de máquinas de Sony. ¡Es PlayStation-Man!



El Récord del mes

Ernesto Fernández se lleva el récord del mes por tocar de maravilla con sus amigos... ¡y por tener ya Rock Band 2!



La crisis afecta al sector de los videojuegos

VÍCTOR FERNÁNDEZ MALDONADO.
VÍA E-MAIL.

En este momento, en el que el mundo se sume en una gran CRISIS económica, el sector de los videojuegos, como tantos otros, se va a ver afectado (si no se está viendo ya). En una situación tan delicada, el ahorro se convierte en la única medida realmente eficaz para salir adelante en la mayoría de los casos. También para todos aquellos que amamos este mundo y queremos seguir disfrutando de buenos videojuegos.

Seguramente haya mucha gente que, al igual que yo, disfrutan con una gran variedad de géneros y que, ante la avalancha de buenos lanzamientos, adquieren una media de dos juegos al mes (aproximadamente, como es mi caso).

A los que nos estamos viendo con el agua al cuello por la crisis no nos queda otra opción que cambiar de mentalidad.

Yo personalmente, a partir de ahora, voy a tener que evaluar más detenidamente cada videojuego que me interese y adquirir aquél que, en cierta medida, «amortice» mejor mi dinero. Por ejemplo, en cuanto a calidad y duración. Quizá otra solución sea apostar fuerte por la serie *Platinum*, ya que ofrece grandes juegos a un precio bastante asequible.



The Last Remnant. Vuelve el RPG a PlayStation 3... ¡y además gracias a Square Enix!

Echo de menos los RPG

ÁLVARO DOMÍNGUEZ GÓMEZ.
VÍA E-MAIL.

Hace ya casi año y medio que me compré mi **PS3**. Hasta ahora no puedo quejarme demasiado de su catálogo, que me tiene enganchadísimo con juegazos del calibre de *Star Wars: EPDLF, Bioshock, Metal Gear Solid 4* y algunos que aún están por llegar como *LBP, Far Cry 2, Fallout 3*, etc. Seguro que nos mantendrán muchísimas horas pegados al TV. Pero hay algo que me corroe por dentro en esta nueva generación, y es la falta de *RPG* que hay en el mercado ahora mismo. El único referente «fuerte» que hay en **PS3** de este género es *Folklore*, un juegazo como la copa de un pino, por cierto. Me irrita ver cómo juegos del tipo de *Final Fantasy XIII, FF Versus XIII* o *The Last Remnant* no hacen más que retrasarse, haciendo que los *fans* del género nos frustremos muchísimo. Esto no implica que géneros como el *shooter* (y otros que también están muy explotados en la actualidad, no me gusten), pero preferiría que **PlayStation 3** estuviera más nutrida en este género, pues se echa mucho de menos en esta generación.

Espero que en los próximos meses las desarrolladoras se pongan las pilas rápidamente y nos ofrezcan buenos *RPG* para **PS3**. ¡Que los roleros de la vieja escuela también existimos!

«¡Los roleros de la vieja escuela también existimos!»

La polémica GTA IV

PERE JOAN MARCH.
VÍA E-MAIL

Exhausto me quedé cuando leí por Internet una noticia de un tailandés que mató a un taxista y luego le robó el taxi, y que él justificó que era para comprobar si, como en el *GTA IV*, era posible. Y flipado quedé cuando vi comentarios culpando al videojuego de incitar a la violencia. Lo más chocante es que el tailandés se enfrentaba a pena de muerte (es bastante irónico que quieran prohibir este juego en un país donde la pena de muerte es legal). Y aquí, en España, regresó una polémica que despertó un desgraciado crimen... Lo que me irrita de verdad es que se culpe al juego.

Las críticas vienen siempre de mundillos ajenos al videojuego, de gente que no ha probado un *GTA*. *GTA IV* es algo más que un juego violento, es una crítica feroz contra un capitalismo que obliga a los inmigrantes a vivir en la miseria y, muchas veces, a meterse en el submundo del crimen. Es una crítica contra el falso sueño americano, es una crítica contra la violencia (en este juego nunca se muestra la vio-





¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco NBA 2K9 de PS3!



lencia de una forma hermosa). Y esto no lo digo yo. Fijaos bien en el modo On-line, la descripción de un modo es literalmente: «Partida a muerte, al estilo capitalista». Quizá es por esto precisamente por lo que es criticado... porque ataca lo que ellos defienden.

Traducciones y doblajes

CRISTIAN RODRÍGUEZ.
VÍA E-MAIL.
Se denomina localización a la traducción íntegra y completa de un producto a una región específica. Algo que en los videojuegos debería estar bien presente, ya que estamos inmersos en la nueva generación. ¿Pero realmente sucede? Los que tengan juegos como *GTA IV* sabrán la respuesta. ¿Por qué tenemos que dejarnos los ojos en la pantalla leyendo los subtítulos mientras nos perdemos la acción del juego?

«GTA IV es una crítica feroz contra el capitalismo»





EL TEMA DEL MES
DESPUÉS DE JUGAR A FIFA 09 Y PES 2009 ¿CON CUÁL TE QUEDAS?

¿Qué está pasando con el cambio generacional?

JOAQUÍN GÓMEZ URBANO. VÍA E-MAIL.
¿Qué está pasando con el cambio generacional? ¿Cómo una base tan contundente y tan trabajada ha sido desastrosamente traspasada a la siguiente generación? ¿Tan difícil es hacer este cambio sin una pérdida grande de fluidez, con movimientos imposibles...? En definitiva, perdiendo ese encanto que nos tenía ganados año tras año en PS2. Pero no sólo eso, porque si ese cambio estuviera justificado con un motor gráfico a la altura (como ha hecho *FIFA*) para formar una base sólida, tendría su sentido. Después de dos años, todo esto no se ha podido percibir: es como un parche que intenta imitar una generación pasada y no una mirada al futuro. Así que, después de escuchar entrevistas a Seabass, que solo pide perdón por el poco presupuesto concedido, descontento con la pérdida de licencias, pérdida de parte de los desarrolladores... ¿qué ocurre aquí? A Konami, como gran multinacional de los videojuegos que es y con el éxito cosechado con sagas como *Metal Gear Solid, Silent Hill, PES*, Castlevania... ¡Presupuesto no le puede faltar!

Jamás pensé que pudiera decir esto...

MARCOS DE LA CRUZ. VÍA E-MAIL.
Jamás pensé que pudiera decir esto pero *FIFA 09* supera a *PES* en prácticamente todos los aspectos. Ya se veía venir, ya que el año pasado la mejora de *FIFA* fue notable. Siempre me he considerado fanático de la saga de Konami y bastante contrario a la de EA, pero lo de este año es increíble. Parece que estés viendo un partido en la tele, y no solo por el apartado gráfico, sino por el realismo que transmiten: sus jugadas, estrategias, y un largo etc. Sin duda, Konami se ha estancado y EA ha cogido mucha ventaja aunque, sinceramente, espero que la pueda recuperar rápido.

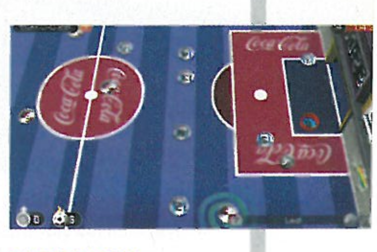
Este año, me cambio

DANIEL VALVERDE CRESPO. VÍA E-MAIL.
He sido fan incondicional de la saga *PES* desde *PES 2* para PSone y he tenido desde entonces todos los juegos de la saga de Konami, tanto para PS2 como para PS3. Sin embargo, este año he probado la *demo* de *FIFA 09* y la de *PES 2009*, y esta vez me cambio. Quizá a veces eche un poco en falta ese ritmo de juego tan rápido y directo que tienen los *PES*, pero es que no han evolucionado.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 96.
«Ya has jugado con LittleBigPlanet, ¿qué es lo que más te gusta del juego? ¿De qué temática crearías tu propio escenario?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



PLAYCHAPAS
RAFAEL ALBAJEZ VARGAS
VÍA E-MAIL.
Un juego genial para pasar un buen rato, solo o acompañado, On-line o pasando la PSP... Los «piques» estan garantizados. Se han adaptado las reglas de la F.N.F.C., tenemos un montón de recompensas, la banda sonora es «made in Spain» y su precio está bastante ajustado.

9



PURE
DIEGO ÁNGEL
VÍA E-MAIL.
Un digno rival del célebre MotorStorm. Pese a que sólo hay un tipo de vehículo, las carreras son muy emocionantes y divertidas. El apartado gráfico es espectacular, ofreciendo unas vistas impagables en los saltos. Lo único malo es que al final se hace algo repetitivo.

9,5



FACEBREAKER
JUAN M. MOHEDANO
VÍA E-MAIL.
Es lo más pobre y repetitivo que he visto en PlayStation 3. No sé cómo se han atrevido a lanzar esto al mercado teniendo rivales de la talla de Virtua Fighter 5 o Soul Calibur 4. Facebreaker, claramente, no está a la altura del género y las circunstancias.

3

BUZÓN
Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial»
en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



El lanzamiento de PlayStation 3 estuvo acompañado por dos grandísimos juegos que nunca olvidaremos. Ahora, las secuelas de MotorStorm y Resistance prometen llevar al límite los géneros de la conducción y el shoot'em-up.

El esperado Home

¡Hola! Tengo unas dudas sobre PlayStation 3:
❶ ¿Ya se sabe la fecha exacta del lanzamiento de *Home* para PS3 o sólo son rumores?
❷ ¿Para cuándo *Uncharted 2*?
BERNAT PLA CANO, VÍA E-MAIL.

❶ No se sabe la fecha exacta, pero tampoco nos orientan los rumores si decimos que llegará antes de 2009. **Sony C.E.** ha asegurado, ya en repetidas ocasiones, que *Home* estará disponible antes de que acabe el año. Tal y como está funcionando la *beta* «semi-pública» que se está llevando a cabo, todo parece indicar que podremos celebrar la llegada de 2009 con una fiesta en nuestro propio apartamento «virtual» dentro de *Home*.
❷ Eso sí que es una incógnita. Todo lo que sabemos es que **Naughty Dog** ha confirmado su desarrollo, pero lo único que hemos recibido de ellos en los últimos meses es la actualización del primer *Uncharted* para incluir trofeos. No te preocupes porque en cuanto sepamos algo, lo anunciaremos a bombo y platillo.



Mirror's Edge. DICE une lo mejor de dos géneros: shoot'em-up y plataformas.

Trofeos en PlayStation 3

¡Hola de nuevo! Vuelvo a tener algunas dudas sobre los trofeos, entre otras:
❶ ¿He oído por ahí que ya hay trofeos en *Uncharted*? Aparte de este juego, ¿hay más con trofeos? Si es así, ¿cuáles?
❷ Me interesaría tener un micrófono para jugar On-line con *Call Of Duty 4*. ¿Funciona cualquiera que tenga *Bluetooth*? ¿Cuál es la mejor opción?
❸ Estoy ansioso por probar *Mirror's Edge*. ¿Puedo estar seguro de que no será una mala elección?
ALBERT LLAMAS CANO, VÍA E-MAIL.

❶ Actualmente hay muchos más juegos que tienen soporte para trofeos. La lista ha aumentado considerablemente desde la inclusión del sistema de trofeos, así que voy a listar algunos de los más importantes: *WipeOut HD, Burnout Paradise, BioShock, LittleBigPlanet, Dead Space, Mercenaries 2, GTAIV, MotorStorm: Pacific Rift*...
❷ En teoría, cualquier manos libres *Bluetooth* para teléfono móvil debería hacer la función de *Headset*, configurándolo correctamente desde el XMB de la consola. Lo que no puedes utilizar son cascos A2DP (*Bluetooth* estéreo), ya que la única señal que la consola envía por *Bluetooth* es la de comunicación, no el audio de la consola. w

Entre los mejores están el *Cordless Vantage Headset* de *Logitech* y el *Headset* oficial de **Sony**, que se lanzará junto a la nueva entrega de *SOCOM* para **PlayStation 3**.
❸ Si estás harto de los *shoot'em-up* convencionales y te gustan los plataformas de toda la vida, *Mirror's Edge* mezcla ambos géneros de forma sublime.

La puesta en escena, el original sistema de control y el cinematográfico argumento del título de **DICE** te van a enganchar irremediablemente desde los primeros compases del juego.



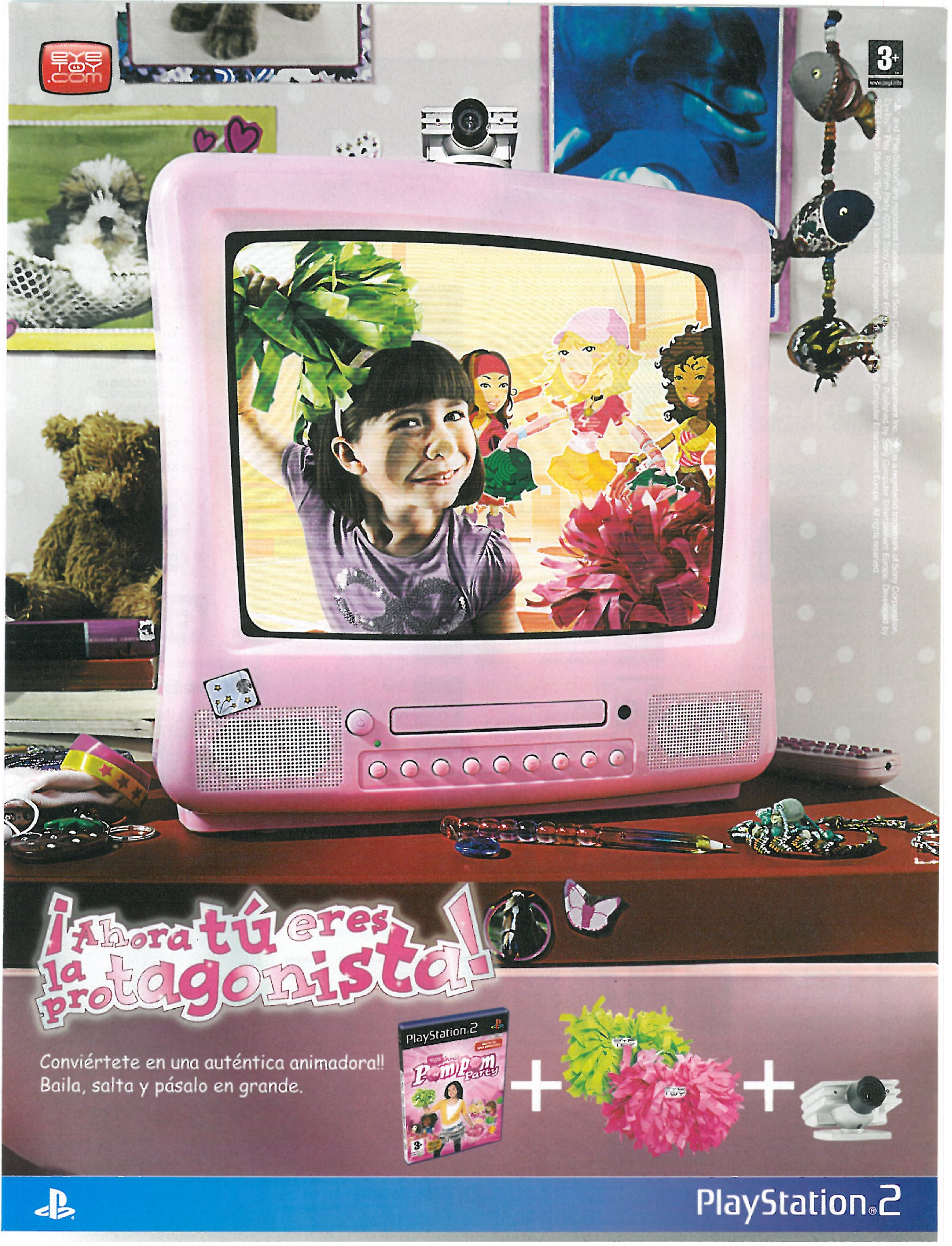
La tecno-duda

Disco duro nuevo para PlayStation 3

Estoy pensando en cambiar el disco duro de mi PlayStation 3, ¿si elijo uno de 7.200 RPM irá todo más rápido? ¿Qué pasará con todas mis descargas de *PlayStation Store*?
ETHAN DRAKE, VÍA E-MAIL.

En teoría, las cargas desde el disco duro serían ligerísimamente más rápidas, pero no es recomendable. Su mayor velocidad provocará que la temperatura dentro de la consola aumente considerablemente.

Para conservar todo el contenido de tu anterior disco duro, el menú de configuración incluye una opción para realizar una copia de seguridad de todo el disco duro, incluyendo las descargas de *PlayStation Store*. Eso sí, es un buen sistema para conservar todos tus datos, pero necesitarás un disco duro externo con la suficiente capacidad para almacenar la información del HDD.


EYE TOY .COM
3+
www.pegi.info
¡Ahora tú eres la protagonista!
Conviértete en una auténtica animadora!!
Baila, salta y pásalo en grande.
PlayStation 2
Pom Pom Party
PlayStation 2

Los juegos imprescindibles

top



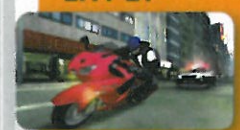
PSP



SUGERENCIAS DEL

chef

CARRERAS URBANAS EN PSP



EN LOS ÁNGELES
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
(ROCKSTAR)
Carreras ilegales de coches y motos en la recreación más fidedigna de una ciudad que se ha hecho hasta ahora para PSP.



EN NUEVA YORK
DRIVER 76
(UBISOFT)
Tiros y ruedas en el Manhattan de 1976. La saga Driver ya no es lo que era, pero el último título, exclusivo de PSP, presentaba buenas maneras.



EN MUCHOS SITIOS
NFS PROSTREET
(ELECTRONIC ARTS)
Carreras «legales» sin la presión de la policía por ciudades de Estados Unidos, Japón o Alemania, con algo de tuning y más simulación que arcade.

1 N
PES 2009
EVALUACIÓN 9,1
El auténtico rey del fútbol en PSP sigue siendo PES. Como principal novedad, este año incluye el modo Ser una Leyenda.
Square Enix 29,95€. +16 años JUGADO ☐

2 ↓
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
EVALUACIÓN 9,4
La precuela de Final Fantasy VII se convierte en una maravilla técnica y jugable para PSP.
Square Enix 39,95€. +16 años JUGADO ☐

3 N
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
EVALUACIÓN 9,1
Las carreras callejeras más famosas regresan a PSP. Esta vez será en Los Ángeles. ¿Eres tú el más rápido de la ciudad?
Rockstar. 39,95€. +12 años JUGADO ☐

4 ↓
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años JUGADO ☐

5 N
FIFA 09
EVALUACIÓN 8,6
EA Sports nos trae su ración de fútbol portátil un año más con nuevas opciones y la buena base jugable de siempre.
EA Sports. 39,95€. +3 años JUGADO ☐

6 ↓
PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION
EVALUACIÓN 8,5
El primer simulador de fútbol chapas llega a PSP. Incluso viene con el reglamento oficial.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐

7 ↓
BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
EVALUACIÓN 8,8
El concurso más famoso en consola ahora es también portátil con cientos de preguntas y pruebas. Sony C.E. 29,95€. +7 años JUGADO ☐

8 =
CLANK: AGENTE SECRETO
EVALUACIÓN 8,5
Esta vez es Clank el auténtico protagonista de este gran título exclusivo de PSP.
Sony C.E. 39,95€. +7 años JUGADO ☐

9 ↓
PATAPON
EVALUACIÓN 8,7
Originalidad y sencillez dan forma a un juego brillante en diseño y concepto. Muy rítmico.
Sony C.E. 39,99 €. +7 años JUGADO ☐

10 N
STAR OCEAN: FIRST DEPARTURE
EVALUACIÓN 8,4
El gran clásico de Super Nintendo está por fin en España, la misma calidad pero en panorámica. Square-Enix. 39,95 €. +12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...

- **aventura acción** — GOD OF WAR: C.O.O. — SONY C.E. 19,95€ +18
- **conducción** — MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX — SONY C.E. 39,95€ +12
- **lucha** — TEKKEN: DARK RESURRECTION — NAMCO BANDAI 19,95€ +16
- **RPG** — CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII — SQUARE ENIX 39,95€ +16
- **shooter** — MEDAL OF HONOR HEROES 2 — EA GAMES 49,95€ +16
- **deportes** — PES 2009 — KONAMI 29,95€ +3
- **puzzle** — CAPCOM PUZZLE WORLD — CAPCOM 29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS

- STAR OCEAN: FIRST DEPARTURE — The Elf
- CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES — Nemesis
- PES 2009 — R. Dreamer
- WIPEOUT PULSE — John Tones
- PSN COLLECTION POWER PACK — Anna
- MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX — Last Monkey
- ECHOCHROME — Stan by
- ECHOCHROME — Wiki

los más vendidos

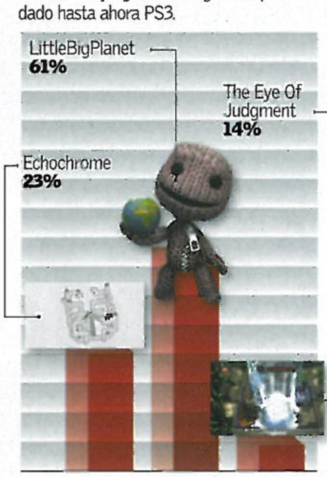
1. **FIFA 09** (EA SPORTS)
2. **STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA** (ACTIVISION)
3. **G.O.W.: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.)
4. **PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION** (SONY C.E.)
5. **GTA: LIBERTY CITY S.** (PLATINUM-ROCKSTAR)
6. **GTA: VICE CITY S.** (PLATINUM-ROCKSTAR)
7. **BEN 10** (VIRGIN PLAY)
8. **NEED FOR SPEED: PROSTREET** (EA)
9. **LEGO BATMAN** (WARNER BROS)
10. **BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO** (SONY C.E.)

GAME

LA ESTADÍSTICA

LO MÁS INNOVADOR DE NUESTRA PS3...

Mucho se critica la falta de innovación en los videojuegos, pero de vez en cuando llegan joyitas que cambian los cánones de esta industria. Estos son, a nuestro parecer, los tres juegos más originales que ha dado hasta ahora PS3.





EDGAR&CÍA SE ENROLA MUCHO CUANDO JUEGA CON...



STAR OCEAN FIRST DEPARTURE. No jugué en Super Famicom y ahora debo desquitarme. Impagables las escenas de anime. **SQUARE-ENIX. 39,95 €. +12**



TALES OF ETERNIA. Uno de los mejores RPG que he podido disfrutar. Historia envolvente y un dinámico sistema de combates. Sus bellos sprites no le van a la zaga. **NAMCO BANDAI. 19,95 €. +12 años**



VALKYRIE PROFILE: LENNETH. Un inolvidable clásico de PSone que se puede disfrutar en cualquier parte. Mitología nórdica mostrada con maestría. **SQUARE-ENIX. Descatalogado. +12**





SUGERENCIAS DEL

chef

MUCHO MIEDITO EN PS3...



ESPACIAL
DEAD SPACE
(ELECTRONIC ARTS)
El estreno de EA en el survival horror no ha podido ser mejor. Los escenarios claustrofóbicos y la soledad del espacio son el caldo de cultivo perfecto.



CLÁSICOS
SILENT HILL HOMECOMING
(KONAMI)
Quizá la saga de terror más venerada volverá en 2009 para no dejarnos dormir de nuevo. Esta vez el protagonista será un ex-soldado.



SUBJETIVO
CONDEMNED 2
(SEGA)
La historia nos sitúa un año después de los hechos del juego original. Encarnar al protagonista en primera persona da aún más miedo que verlo de cuerpo entero.



1 LITTLE BIG PLANET
EVALUACIÓN 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. 69,95€. +7 años JUGADO ☐



2 RESISTANCE 2
EVALUACIÓN 9,5
Las Quimeras están de vuelta y esta vez parece que para quedarse. La batalla será más dura y el juego más divertido.
Sony C.E. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



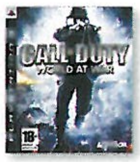
3 FIFA 09
EVALUACIÓN 9,5
Más de 250 mejoras, una velocidad más convincente y una física de infarto. El fútbol en consola nunca fue tan real.
EA Sports. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



4 DEAD SPACE
EVALUACIÓN 9,3
Sólo en el espacio, en una nave abandonada con cientos de seres deformados que desmembrar. Puro terror espacial en PS3.
EA. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



5 MIRROR'S EDGE
EVALUACIÓN 9,3
Plataformas y acción para la nueva generación. Serás Faith, una mensajera que lucha por la libertad en un mundo oprimido.
EA. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



6 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
EVALUACIÓN 9,1
La 2ª Guerra Mundial, recreada con toda su crudeza. Te pondrá los pelos de punta.
Activision. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



7 PES 2009
EVALUACIÓN 9,0
La licencia de la Champions en exclusiva y un motor gráfico renovado son las principales novedades del gran clásico del fútbol.
Konami. 64,95€. +3 años JUGADO ☐



8 FALLOUT 3
EVALUACIÓN 9,4
El mejor RPG futurista de la historia regresa de la mano de Bethesda. Prepárate para subir a la superficie.
Atari. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



9 NARUTO ULTIMATE NINJA STORM
EVALUACIÓN 9,0
Naruto vuelve a la carga, esta vez en PS3. Nueva historia y con mejores gráficos.
Bandai Namco. 59,95€. +12 años JUGADO ☐



10 MOTORSTORM: PACIFIC RIFT
EVALUACIÓN 9,1
Las carreras más trepidantes ahora en las frondosas y peligrosas selvas hawaiianas.
Sony C.E. 69,95€. +16 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción
GRAND THEFT AUTO IV
ROCKSTAR
69,95€. +18



conducción
MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES
EA GAMES
59,95€. +12



lucha
SOUL CALIBUR IV
NAMCO BANDAI
69,95€. +16



RPG
FALLOUT 3
BETHESDA
69,95€. +18



shooter
RESISTANCE 2
SONY C.E.
69,95€. +18



deportes
FIFA 09
EA SPORTS
69,95€. +3



on-line
LITTLE BIG PLANET
ROCKSTAR
69,95€. +18

NUESTROS FAVORITOS



DEAD SPACE
The Elf



LITTLE BIG PLANET
Nemesis



DEAD SPACE
R. Dreamer



MOTORSTORM: PACIFIC RIFT
John Tones



007: QUANTUM OF SOLACE
Anna



RESISTANCE 2
Last Monkey



FALLOUT 3
Stan by



LITTLE BIG PLANET
Wiki

los más vendidos

1. **PRO EVOLUTION SOCCER 2008** (KONAMI)
2. **FIFA 09** (EA SPORTS)
3. **ASSASSIN'S CREED** (PLATINUM-UBISOFT)
4. **SAINTS ROW 2** (THQ)
5. **MOTOGP 08** (CAPCOM)
6. **FAR CRY 2** (UBISOFT)
7. **STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA** (ACTIVISION)
8. **NBA 2K9** (TAKE TWO)
9. **BIOSHOCK** (TAKE TWO)
10. **DEAD SPACE** (EA)

GAME



DESCARGA DEL MES

MIRROR'S EDGE

A pocos días de que llegue a nuestras tiendas, ya tienes disponible en la Store una completa demo de Mirror's Edge. Pero si te sabe a poco, podrás también conocer las primeras pinceladas de esta buena historia de opresión política gracias a un gran tráiler. Y ambas cosas totalmente gratis.



JOHN TONES Y SUS TRES JUEGOS DE PS3 PARA COMER ARENA...



MOTORSTORM. A un precio más que tentador, esta primera epopeya desértica sigue conservando toda su contundencia. **Sony C.E. 29,95 €. +12**



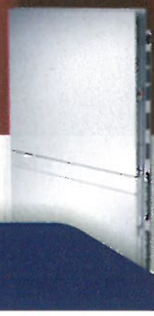
MOTORSTORM: PACIFIC RIFT. La llegada de la paradisíaca isla hawaiiana al universo MotorStorm te hará comer polvo en grandes cantidades. **Sony C.E. 69,95 €. +16**



PURE. La respuesta de Disney al desafío de Evolution Studios es un juego más fantasioso y accesible, pero con un acabado gráfico absolutamente cautivador. **Disney 59,95 €. +3**

Los juegos imprescindibles

top



PS2



SUGERENCIAS DEL

chef

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS EN PS2...



DE MALO
STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA (LUCASARTS)
Encarnar a un Sith ha sido el sueño de muchos y gracias a StarKiller ya puedes eliminar a cualquier Jedi que se cruce en tu camino.



DE TODO
STAR WARS: BATTLEFRONT 2 (LUCASARTS)
Vivir una auténtica guerra de la República contra el Imperio no tiene precio, y más si puedes controlar a sus protagonistas.



POR PIEZAS
LEGO STAR WARS II: L.T.O. (LUCASARTS)
Rememora las películas con estos simpáticos protagonistas y personalízalos. Podías incluso pilotar naves y vehículos.



1 =
FIFA 09
EVALUACIÓN 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 34,95€. +3 años JUGADO ☐



2 =
PES 2009
EVALUACIÓN 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio. .
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



3 =
ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años JUGADO ☐



4 =
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años JUGADO ☐



5 =
GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐



6 =
NARUTO ULTIMATE NINJA 3
EVALUACIÓN 7,5
Lo último de Naruto para PS2, una mezcla brillante de lucha y RPG.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



7 =
YAKUZA 2
EVALUACIÓN 8,4
Libertad limitada de movimientos y muchísima acción. Serás Kazuma, miembro traicionado de un clan mafioso japonés.
Sega. 29,95€. +18 años JUGADO ☐



8 =
SINGSTAR CANCIONES DISNEY
EVALUACIÓN 8,8
Las mejores canciones de Disney para que las cantes. Vuelve a tu más tierna infancia.
SONY C.E. 29,95 €. +3 años JUGADO ☐



9 =
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos. ¡Ahora en Platinum!
Sony C.E. 19,99€. +18 años JUGADO ☐



10 =
LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL
EVALUACIÓN 8,9
Las tres primeras películas de Indy, recreadas con piezas de Lego para PlayStation 2.
Activision. 39,95€. +7 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



- **aventura acción**: SILENT HILL ORIGINS. KONAMI 29,99€. +18
- **conducción**: JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS. THQ 44,95€. +12
- **lucha**: NARUTO ULTIMATE NINJA 3. BANDAI NAMCO 44,95€. +12
- **RPG**: ODIN SPHERE. SQUARE ENIX 39,95€. +12
- **shooter**: BLACK. EA GAMES 19,95€. +16
- **deportes**: FIFA 09. EA SPORTS 34,95€. +3
- **party games**: GUITAR HERO III. ACTIVISION 79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS



- ODIN SPHERE — The Elf
- GOD HAND — Nemesis
- GUITAR HERO WORLD TOUR — R. Dreamer
- R-TYPE FINAL — John Tones
- SINGSTAR CANCIONES DISNEY — Anna
- FINAL FANTASY XII — Last Monkey
- MANHUNT 2 — Stan by
- D.Q.: EL PODER DEL REY MALDITO — Wiki

los más vendidos

1. **FIFA 09** (EA SPORTS)
2. **TOMB RAIDER: LEGEND** (PLATINUM-EIDOS)
3. **PES 2008** (PLATINUM-KONAMI)
4. **GTA: SAN ANDREAS** (PLATINUM-ROCKSTAR)
5. **STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA** (ACTIVISION)
6. **NARUTO ULTIMATE NINJA 3** (BANDAI-NAMCO)
7. **DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO** (SQUARE ENIX)
8. **LEGO BATMAN** (WARNER BROS)
9. **GOD OF WAR 2** (PLATINUM-SONY C.E.)
10. **SCARFACE** (VIVENDI)

GAME



A QUÉ JUEGAN...

TAXI



GHOST HUNTER

Sí, siguen jugando a este survival horror de PS2 (2003) porque les apasiona el género y porque fueron los encargados de componer un tema. La pena fue que no se llegó a incluir debido a que coincidió con la disolución del grupo Melon Diesel (ahora Taxi).



STAN BY Y TRES MOMENTOS QUE SIEMPRE RECORDARÁ EN PS2...



GUITAR HERO. La primera vez que toqué Smoke on the water supe que había llegado no para quedarse, sino para crecer desmesuradamente. **Activision. Descatalogado.+12**



GTA: VICE CITY. Me salté GTA III, pero las correrías de Tommy Vercetti por el trasunto del Miami de Mann me convirtieron en un incondicional de la serie. **Rockstar. 19,95. +18**



DYNASTY WARRIORS 2 Hubo un tiempo en que el despiporre épico de esta saga ofrecía momentos incomparables. Saltar en solitario contra decenas de chinos... ¡Yum! **Koei. Descatalogado.+3**

DESCUENTO DE 5€

AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

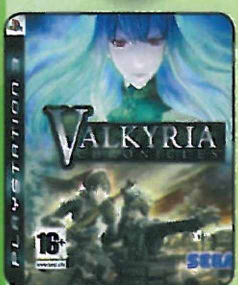
por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



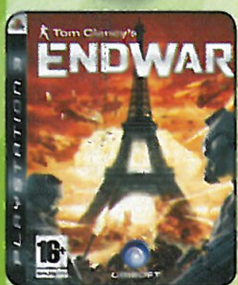
PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

VALKYRIA CHRONICLES

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3



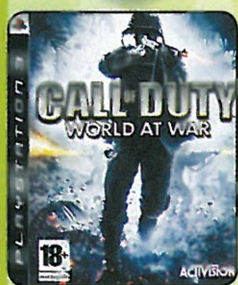
PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

TOM CLANCY'S ENDWAR

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3



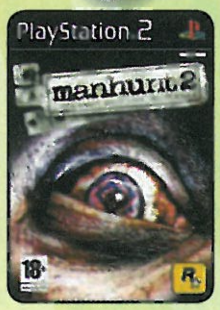
PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS2



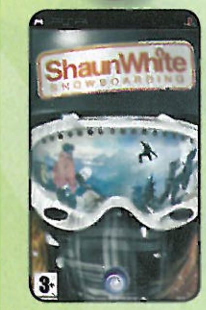
PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €

MANHUNT 2

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PSP



PVP recomendado 49,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 44,95 €

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ E-MAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2008

PlayStation Revista Oficial - España · GAME · CENTRO MAIL


¡¡PARTICIPA!!
JUEGA, CREA Y COMPARTE CON
PlayStation®
Revista Oficial - España



¿CUÁNTOS JUGADORES SIMULTÁNEOS ADMITE LITTLE BIG PLANET?

A) NINGUNO **B)** 7 **C)** 4

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra littleps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: littleps A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB www.revistaplaystation.com
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 11 de diciembre de 2008.

REGALAMOS



Square Enix, Proein Games y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir un Star Ocean: First Departure para PSP. Si quieres optar a uno de los 20 juegos que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta, antes del 11 de diciembre.

¿EN QUÉ CONSOLA APARECIÓ EL PRIMER STAR OCEAN?

A) SUPER FAMICOM **B)** PSONE **C)** PLAYSTATION 3

proein games SQUARE ENIX PSP 12+ www.pegi.info

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra starps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: starps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 11 de diciembre de 2008.



ardistel
MALETÍN PS36
MOCHILA PS34
BOLSAS LICENCIADAS PS3™
CABLE HDMI A HDMI PS3™ deluxe
MANDO 6-AXIS PS3™ INALÁMBRICO + VIBRACIÓN
PACK CONEXIÓN TOTAL 4 EN 1 - PS3™
SPEEDRACER LITE PS2™
MEMORIAS 16MB-32MB-64MB PS2™
MANDO RF PS2™
speedracer lite
MAX MEMORY
MANDO ANALÓGICO RADIOFRECUENCIA
TAMBIÉN DISPONIBLE EN RADIOFRECUENCIA
"PlayStation 2" y "PlayStation 3" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
www.ardistel.com

REGALAMOS



Virgin Play y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir un Persona 3 FES para PlayStation 2. Si quieres optar a uno de los 20 premios que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta, antes del 11 de diciembre.

¿CUÁNTAS PERSONAS NUEVAS APARECEN EN EL JUEGO?

A) 23 **B)** DOS Y MEDIA **C)** 32

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra personaps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: personaps A


playStyle
Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
SEXYKILLER
MACARENA, ARMADA CON NUESTRA G-CON DE TIME CRISIS, VUELVE A MATAR...
moda
VÍSTETE DE SNOWBOARDER
música
ENTREVISTAMOS A NENA DACONTE
blu-ray/dvd
ESPECIAL PELÍCULAS DE ANIMACIÓN

RINCÓN DEL JUGÓN: PORTA, EL RAPERO MÁS SEGUIDO POR LOS «ESCUCHADORES DE RIMAS» DEL MOMENTO, HA COMPUESTO EN EXCLUSIVA UN TEMA PARA SAINTS ROW 2. NO SE HA INCLUIDO EN EL JUEGO (UNA LÁSTIMA, LA VERDAD), PERO PODRÁS ESCUCHARLO EN LA WEB DE PORTA A TRAVÉS DE MYSPACE. LA LETRA NO TIENE DESPERDICIO...













AC/DC
Black ice

●●●●○

Depositarios de las más puras esencias del talibanismo *rockero*, los míticos hermanos Young y sus inefables compinches se materializan una vez más para marcar el camino a las nuevas generaciones: *riffs* graníticos, sonido aplastante y una brutal pegada que sigue mostrándose inigualable en trallazos como *Spoilin' for a fight, Money made* o el *single Rock'n'Roll train*. Muy grandes. / SONY & BMG

ANASTACIA
Heavy rotation

●●●○○

Lejos de arredrarse ante la imparable ascensión al Olimpo de sus competidoras británicas (Amy Winehouse especialmente), la rubia con voz de ébano contraataca con fuerza: nueva discográfica, nueva imagen, nueva dosis de *Rhythm'n'Blues* infectado de *Hip-Hop* y poderío vocal sin límite para una colección de canciones con seguro de éxito. ¿Será verdad que vuelve el *Soul*? / UNIVERSAL

THE CURE
4:13 Dream

●●●○○

Concebido en principio como un álbum doble, el nuevo trabajo de Robert Smith y compañía remite inevitablemente a sus momentos más ligeros y «luminosos»: cortes como *Sleep when I'm dead* o *freakshow* se suman, desde ya, a su particular nómina de clásicos. Y ojo, se anuncia la próxima edición de otro disco con las canciones que han quedado fuera de éste. Incorregibles... / UNIVERSAL

DESPISTAOS
Lo que hemos vivido

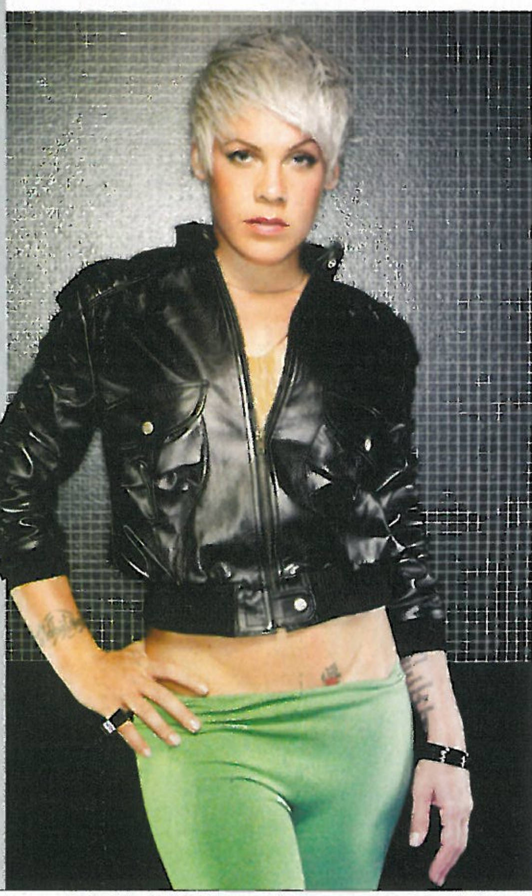
●●●○○

El grupo celebra su quinto cumpleaños sobre las tablas con la edición de este «Grandes Éxitos» que, a la consabida selección de sus temas más populares, añade un puñado de rarezas (nuevas versiones, colaboraciones estelares...) con la inestimable asistencia en producción de una figura de los controles como es Joe Marlett (*Foo Fighters, Blink 142...*). Muchísimas felicidades. / WARNER

SNOW PATROL
A hundred million suns

●●●○○

Definitivamente alejados de la oscuridad *indie* de sus comienzos, los de Belfast abrazan las melodías contagiosas y los estribillos felices en un nuevo disco (quinto de su trayectoria) con todo el aspecto de marcar un nuevo hito en su fulgurante carrera. De momento, *Take back the city*, el *single* de adelanto, está arrasando en las listas USA. Y atentos, se anuncia gira inminente... / UNIVERSAL



P!NK

Pop sin complejos y descaro rockero

Precedido por el fulminante éxito internacional (el mayor de su carrera hasta la fecha) del single *So What* (nº 1 en 11 países, incluyendo Estados Unidos, Reino Unido y Australia) se publica en nuestro país el quinto larga duración de la cantante más pizpireta de Norteamérica.

Con la ruptura amorosa como telón de fondo (aún colea en los medios su reciente separación matrimonial) y un novedoso sonido «europeo», por cortesía de los productores Max Martin y Eg White (responsable en la sombra de los recientes triunfos de *Duffy*), la chica que se dio a conocer con el pelo rosa vuelve a mezclar los colores del *pop* y los ritmos bailables con cierto desgarro *rockero*, y esa «desarmante» sinceridad que siempre fue su marca personal.

Pop sin ningún tipo de complejos para gente de hoy.



P!NK
Funhouse
SONY & BMG
●●●○○

TOP SINGLES

1. **IF I WERE A BOY.** Beyoncé. (Single / Sony&BMG)
2. **TENÍA TANTO QUE DARTE.** Nena Daconte. (Retales de carnaval / Universal)
3. **I KISSED A GIRL.** Katy Perry. (One of the boy / Universal)
4. **QUIERO SER.** Amaia Montero (Amaia Montero / Sony&BMG)
5. **PETER PAN.** El Canto... (Personas / Sony&BMG)



entrevista

NENA DACONTE

«Es increíble el nivel al que están llegando los videojuegos»

El desamor es el denominador común de *Nena Daconte*; sin embargo, en esta ocasión, las melodías son optimistas, esperanzadoras... Es la diferencia más notable con respecto a *He perdido los zapatos*.

Sí, no hemos querido esconder esa actitud positiva y alegre que tenemos después de ver cómo ha funcionado el primer disco. *Retales de carnaval* es el resultado de lo que hemos vivido, y lo muestra la portada del disco: es como si hubiéramos llegado de una gran fiesta, un poco cansados pero con una sonrisilla de satisfacción. *Retales* hace referencia a esas situaciones, instantes y emociones que hemos vivido.

La letra o las melodías, ¿a qué dais más importancia?

Buscamos contar historias y que el guión de esas historias tenga una banda sonora apropiada. Desde nuestro punto de vista es la mejor manera de vestir las canciones. Por ejemplo, *Tenía tanto que darte* es una canción muy sentida que habla de lo que se siente cuando finalizas una relación... Con las melodías que hemos creado adquiere una perspectiva positiva. Sin embargo, si hubiéramos compuesto una melodía más melancólica tendría otro matiz muy distinto: sería una canción triste y de sufrimiento. Así que la importancia se la damos tanto a las letras como a las melodías.

En la contraportada del primer disco aparecían unos zapatos, ahora son unos patines. ¿Significa que ahora todo va más sobre ruedas?

(Risas) Bueno, digamos que todo va más rápido. Pero a nosotros nos gusta seguir con los pies en la tierra.

En alguna ocasión habéis dicho que la gira de *He perdido los zapatos* deterioró vuestra relación como pareja, ¿y la musical?

Como puedes ver, aquí seguimos dando guerra.

¿Las 11 canciones del disco podrían formar parte de vuestro diario?

No es un disco autobiográfico, es evidente que te inspiras en cosas que te han sucedido, que has vivido y que has visto en los demás.

¿Condiciona el éxito de canciones como *Idiota* o *En qué estrella estará*?

La verdad es que no. No hemos pensado en ningún momento en lo conseguido con *He perdido los zapatos*. Somos conscientes de lo que ha pasado, pero nos gusta mantenernos al margen. Hemos intentado hacer *Retales de carnaval* como si fuera el primer disco de nuestra carrera.

Si os propusieran componer unas canciones para un videojuego, ¿qué tipo de juego os gustaría?

Nos encantaría hacerlo para cualquier juego, pero sobre todo nos gustaría poner música a una aventura gráfica. Es increíble el nivel al que están llegando los videojuegos.

¿Sois jugones?

Kim: Hace poco que he retomado mi afición por los videojuegos, cuando me compré la **PS3** y un volante. Me apasionan los juegos de conducción.



Retales de carnaval. Melodías más optimistas, alegres y llenas de color, y las letras mantienen la línea del anterior: el amor y el desamor.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Mai Meneses (cantante) y Kim Fanlo (producción, guitarra y arreglos).

CDETECA
He perdido los zapatos (2006) y Retales de carnaval (2007).

DE QUÉ VAN
Ella: pureza elevada al cubo, sin gorgoritos, sin solos alargados... Voz limpia y aniñada, angelical y delicada. Él: aporta la garra, la fuerza, el rock y el color. Juntos: una mezcla explosiva.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ





Jugando a Time Crisis 4.
Aunque más observadora que jugona, Macarena no quiso irse sin antes probar Time Crisis de PS3. Como una profesional cogió la G-Con, apuntó a la pantalla del televisor y no dejó títere con cabeza. Tras unas cuantas partidas sin ser herida, nos confesó que sus juegos favoritos son Resident Evil y Silent Hill.

MACARENA

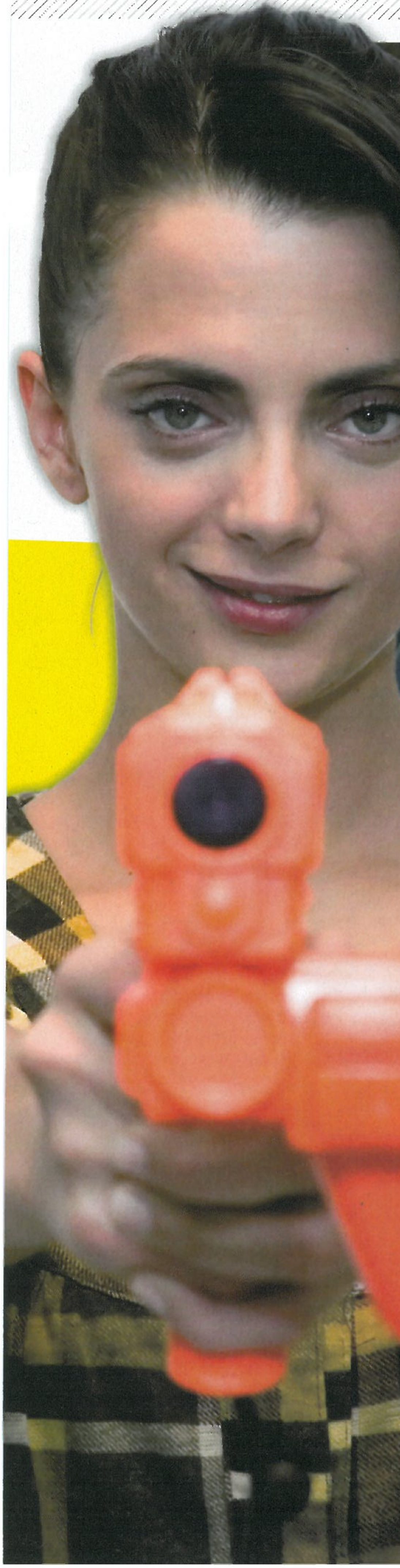
SE VUELVE A VESTIR DE PSICOKILLER PARA JUGAR CON NOSOTROS A TIME CRISIS 4

«He jugado y he visto en cine la saga entera de Resident Evil. Mi película favorita es Kill Bill, me apasiona Silent Hill y cuanto más gore mejor. Así que el papel de Bárbara en Sexykiller para mí ha sido un regalito. Quería convertirme en superhéroe...», explica Macarena antes de comenzar la entrevista, sin prácticamente respirar, atropellándose en sus palabras y como si se hubiera estudiado el guión. Y es que esta televisiva actriz cordobesa, habitual en papeles excéntricos y problemáticos (*La que se avecina, Padre coraje...*), es una apasionada de los *survival horror*: ***«tengo muy poca paciencia y los videojuegos me ponen muy nerviosa, así que prefiero ver cómo juegan otros»***. Sin embargo, confiesa que si tuviera que echar unas partidas al *Resident Evil* le gustaría retar a Santiago Segura: ***«es muy curioso, normalmente los hombres entre 30 y 40 años, y sobre todo directores de cine, están súper enganchados a los videojuegos»***. Y continúa diciendo: ***«me encantaría protagonizar una peli de Silent Hill, pero mejor hecha que la que dirigió Christophe Gans, pues no supo trasladar al cine el terror que transmite el juego. Y, bueno, el final es muy malo...»***.

Macarena es de aspecto frágil, pequeñita... perfecta para dar vida a «chicas normales»; pero no, los directores se fijan en ella para interpretar personas con un trauma interior, que sufren y, ahora, a una heroína: ***«muchos han tachado Sexykiller de feminista; se equivocan, la película reivindica el papel letal de la mujer y su poder»***. Así queda claro en una secuencia de la película al decir: «en el mundo de los asesinos en serie hay mucho machismo». Y Macarena nos explica esta frase del guión: ***«en el cine, los papeles más interesantes están hechos para el hombre. Sin embargo, en el mundo de los videojuegos están más repartidos; los desarrolladores ven a la mujer tanto o más interesante que al hombre y por eso hay más heroínas. Y para muestra Jill Valentine de Resident Evil, Lara Croft de Tomb Raider... y por qué no Bárbara de Sexykiller»***. Le encantaría ver a su personaje convertido en polígonos, asegura que sería muy divertido: ***«el jugador podría utilizar cualquier arma que tenga a su disposición para matar, desde una pistola a una horquilla de pelo, pasando por unos tacones»***. Y es que la asesina que inter-

«En el mundo de los videojuegos hay más heroínas que en el cine, la mujer también puede ser letal y poderosa»











Sexykiller. Macarena interpreta a una psicokiller dentro de una universidad; su obsesión, acabar con todo aquel que no cumple su canon de belleza y con los malos estudiantes. Guión divertido, situaciones que llegan a lo absurdo y una interpretación que no pasa desapercibida.

«Entre 30 y 40 años, y sobre todo directores de cine,están súper enganchados a los videojuegos»

preta en *Sexykiller* es definida como el cruce perfecto entre Paris Hilton y Hannibal Lecter. Una sensual psicokiller que mata siguiendo las reglas de las revistas de moda.

Bárbara, Macarena, se ha acostumbrado a sujetar un arma sin temblarle el pulso mientras se retoca el maquillaje, así lo demostró cuando visitó nuestra redacción, donde no dudó ni un instante en coger nuestra *G-Con* y echarse unas partidas al *Time Crisis* de **PlayStation 3**. ***«Es súper divertido y sencillo, ¡he acabado con todos los enemigos!»*** comenta la actriz.

POR **ANA MÁRQUEZ**. FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA





La bella actriz Mila Kunis es la compañera de Wahlberg en su interpretación como el atormentado policía Max Payne.



Experimentar con las drogas puede conllevar algún «mal rollo», pero nunca se iba a imaginar Max Payne que podía ser con una Valquiria.

Las secuencias oníricas y delirantes producidas por el colocón de turno.

No termina de despegar. Si hubiera segunda parte...

MAX PAYNE

POR **SUNSHINE**



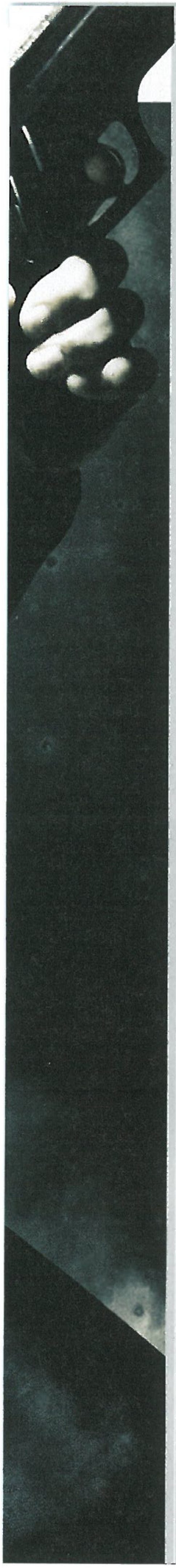
El policía con las visiones más oscuras

¿Qué hacer si la inspiración de los guionistas de Hollywood está en dique seco? Pues seguir filmando adaptaciones de grandes videojuegos que marcaron época. En este caso se trata de *Max Payne*, aquel oscuro videojuego que nos arrastraba al ambiguo mundo de un policía que había perdido a su familia y que caía en una turbulenta historia perdido en los bajos fondos. Su estilo de «cine negro» convirtió este juego, que también vio la luz en **PlayStation 2**, en todo un hito de la época. Por si esto fuera poco, nos dejaba completamente tiesos con el llamado efecto *Bullet Time*, aquel tratamiento de ciertas secuencias en las que al pulsar un botón determinado el desarrollo de la escena se hacía a cámara lenta, por lo que el jugador podía aprovechar para liquidar a sus enemigos con mayor precisión. *Max Payne* utilizó este efecto para conseguir que «forma de la historia/fondo de la historia/jugabilidad» fueran un todo a prueba de superventas. La película también aprovecha dicho efecto, pero no sabe exprimir todas las posibilidades de desarrollo de un argumento que podía haber dado muchísimo más de sí. La trama, terriblemente previsible, se queda al final al servicio de las secuencias de acción, utilizando como protagonista a un Mark Whalberg que no da la talla, más físicamente que de modo interpretativo. Puede que pensaran para el *casting* en Humphrey Bogart y de ahí un actor de no demasiada envergadura... el caso es que no termina de cuajar.

La ambigüedad del videojuego original ni «se huele» en el largometraje. Este *Max Payne* resuelve un caso que si no estás demasiado distraído, lo verás venir desde la mitad de la cinta.

Título original
MAX PAYNE
Director
JOHN MOORE
Guionista
BEAU THORNE (GUIÓN)
SAM LAKE (VIDEOJUEGO)
Reparto
MARK WAHLBERG, MILA KUNIS, CHRIS O'DONNELL
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.





QUEMAR DESPUÉS DE LEER

El amor más ácido y guapos muy tontos

No es *No Country For Old Men* pero siempre viene bien el particular humor de los hermanos Coen. Esta vez entran a saco con el mundo de los espías para desmitificar su universo tanto en el plano novelesco como en el real. Ni saben tanto, ni son tan buenos. Y qué mejor modo de demostrarlo que utilizar a dos actores tan «perfectos» como Brad Pitt y George Clooney. Les veremos interpretando a dos personajes planos, vacíos e insulsos, algo que tiene su mérito. El calificativo máximo de esperpento se lo lleva Osbourne Cox, quién desencadena toda la trama y que interpreta el siempre resolutivo John Malkovich. Cox es ese individuo al que, pase lo que pase, le van a salir mal las cosas, independientemente de lo que haga, muy a su pesar y posiblemente sin olérselo. Entre medias, la película también se ríe de la sociedad de consumo y el culto al cuerpo que devora personalidades e impide agarrar la felicidad a los mortales. Atentos al final, como siempre, para descolocarnos en nuestros asientos y, como de costumbre, muy a lo Coen. **SUNSHINE**

Título original
BURN AFTER READING
Director
ETHAN Y JOEL COEN
Guión
BRAD PITT, GEORGE CLOONEY, JOHN MALKOVICH, FRANCES MCDORMAD
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL



RED DE MENTIRAS

El mundo del terrorismo contemporáneo por Ridley Scott

No sabemos qué recomendar una vez vista la película: pensar que tiene una sólida base en la actual realidad del mundo contemporáneo o que simplemente es la adaptación de una novela de ficción. En cualquier caso, es terrible detenerse a reflexionar sobre quien está controlando nuestro maltrecho mundo y no podemos evitar darnos cuenta de que tenemos más suerte de lo que creíamos. Vuelve el mejor Ridley Scott, o por lo menos vuelve a arriesgar. Nada del tipo de la ñoña *La Teniente O'Neill*: aquí tenemos una sólida historia de espionaje en la lucha antiterrorista, con una magnífica interpretación de Russell Crowe que ha engordado 23 kilos para dar vida a un personaje casi «repugnante» por su falta de aprecio a la vida. Di Caprio convence y sobre los secundarios, ni una sola pega. A pesar de todo, si no no quiere ni pensar en el estado en el que se encuentra nuestro mundo, tampoco hay queja: a disfrutar de una película de acción la mar de «creíble». **SUNSHINE**

Título original
BODY OF LIES
Director
RIDLEY SCOTT
Guión
WILLIAM MONAHAN (GUIÓN) ANGUS IGNATIUS (NOVELA)
Reparto
RUSSELL CROWE, LEONARDO DI CAPRIO
Género
THRILLER POLÍTICO, ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER

TOP PELÍCULAS SOÑADAS INSPIRADAS EN JUEGOS



1 Metal Gear. La única de la lista con posibilidad de hacerse realidad. El universo de Kojima es puro cine. Pide peli a gritos.



2 Golden Axe. Sólo el maestro del stopmotion, Harryhausen, podría dar a los bizarrian el encanto que merecen.



3 Ghosts'N Goblins. Ya puestos a delirar, que el gran Robert de Niro interprete a Sir Arthur... y Chevy Chase a Loki. Aquello sería apoteósico.



4 Fallout. Acción apocalíptica, inspirada en la serie de Bethesda. Toques años 50, retrotecnología y gore a cascoporro. Yum, yum.



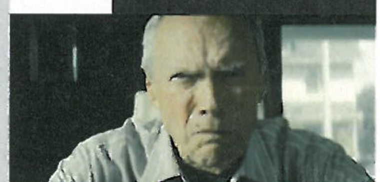
5 Sonic The Hedgehog. Nada de CGI. Queremos un Sonic marioneta (hecha por Jim Henson) en un mundo real. Y sin Tails.

tráilers



THE UNBORN
www.theunbornmovie.com

Puede que la película al final no sea gran cosa, pero el tráiler te pone los pelos como escarpias. Y la protagonista es lo más bonito que ha salido en una pantalla de cine desde Pili & Mili.



GRAN TORINO
www.thegrantorino.com

Para terrorífica, la cara de Eastwood en su nueva película. Ni la edad ni los achaques han mermado la mala leche, ni los redaños del gran Clint, enfrentado a una pandilla de coreanos. ¡¡The yayo rules!!



FRIDAY THE 13TH
vids.myspace.com

Marcus Nispel promete devolver toda la grandeza al gran daddy del género slasher: Jason Voorhes. Y es que Crystal Lake no es nada sin él, y sin los excursionistas pardillos.



DEAD SPACE PERDICIÓN

POR **JOHN TONES**

Así que esto era el «vacío espacial»...

DVD BLU RAY Desde luego, otra cosa se le podrá echar en cara a **Electronic Arts**, pero no que no se hayan volcado con *Dead Space*. Aparte de crear el juego más inquietante y con una ambientación más cuidada en lo que llevamos de Generación, han generado toda una serie de historias que acompañan y complementan el guión del juego, y que nos llega en dos formatos. Por una parte, de próxima publicación en nuestro país, el cómic de Antony Johnston y Ben Templesmith que se ubica cronológicamente antes de la película y presenta a los personajes que la protagonizan. La película, que nos llega tanto en DVD como en *Blu-ray*, narra todo el primer ataque de los *necromorfos* a la estación minera *Ishimura*, y se interrumpe justo en el momento en el que da comienzo el juego, con la llegada de una pequeña nave de rescate. Si no tenéis alguna de las tres piezas del *puzzle*, tranquilos: son independientes y cada una cuenta historias autoconclusivas. Pero, obviamente, si os gusta el universo *Dead Space*, sus tenebrosos pasillos y los repugnantes diseños de los *necromorfos*, tenéis una buena oportunidad de ampliar la historia. Y no os voy a destripar nada más del argumento de esta peliculita de animación con claras influencia del manga más extremo, una película de acción y tensión mucho más ruidosa que el juego, pero igual de sangrienta y con niveles de violencia estratosféricos. ¿Quién dijo que los alienígenas podían ser amistosos?

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○

Director
CHUCK PATTON
Guión
JUSTIN GRAY
JIMMY PALMIOTTI
Género
TERROR
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY PICTURES H.E.
15,99 € (DVD sencillo)
29,99 € (Blu-ray)

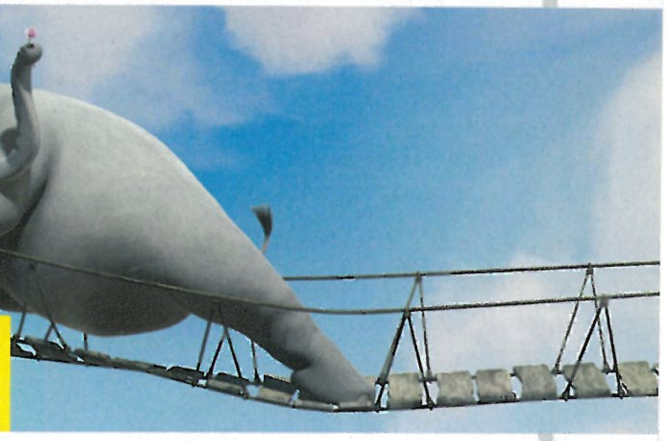


Extras en atmósfera cero. Entre los extras que incluye la película, destacan dos. Por un lado, una secuencia eliminada en formato storyboard con voces. Por otro, unas generosas galerías de diseños de naves, trajes y monstruos que el fan del universo Dead Space degustará con placer, ya que son prácticamente ampliaciones de lo que se ha visto en el juego.



ATENTOS, MUCHACHADA

LA SEGUNDA TEMPORADA DE MUCHACHADA NUI ESTARÁ DISPONIBLE EL 3 DE DICIEMBRE, EN UNA EDICIÓN LIMITADA CON DOS DVD, SKETCHES INÉDITOS, POSTALES, ENTREVISTA A LOS KLAMSTEIN Y UNA FUNDA PARA EL MÓVIL. EDITA CAMEO. ¿PARA CUÁNDO LA EDICIÓN POR TEMPORADAS DE LA HORA CHANANTE?



HORTON

¿«Quién» dijo lo del «Elefante en la cacharrería»?

Las secuencias eliminadas y los reportajes sobre el minucioso trabajo de animación.

«Ene-a-de-a», ¡Nada! Habéis dado con un enamorado de los grandes soñadores y Horton es enorme.

DVD BLU RAY El sensible Horton, un elefante místico que quiere salvar a la diminuta civilización de los «Quién», llega a la alta definición haciendo ruido pero en el momento justo. La adaptación animada de la obra del Dr. Seuss aterriza en el formato doméstico cargada de extras tanto en DVD como en *Blu-ray*, con un sonido tan grandilocuente como su protagonista y por un precio que se convierte en el lazo de un regalo perfecto para las navidades. Su historia sencilla, perfecta para los más pequeños, y su guiño a la reflexión que invita a los adultos a pensar en grandes cuestiones universales hacen de esta película (y no es sólo un tópico) ese producto ideal para toda la familia. Muchos descubrirán el estupendo doblaje en V.O. y algunos superarán su aversión a Jim Carrey. **SUNSHINE**

SERIE ●●●●○ EXTRAS ●●○○○

Con **PELÍCULA DE ANIMACIÓN. EN V.O.: JIM CARREY COMO HORTON**
Director **JIMMY HAYWARD Y STEVE MARTINO**
Audios **CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN Y OTROS EN 5.1 DTS.**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS Y OTROS**
Distribuye **20TH CENTURY FOX.**
30 € (Blu-ray) **19,90** (DVD)



Bond, en alta definición

El sueño de los *bondmaniacos* se hace por fin realidad: el agente 007 se estrena en *Blu-ray* con seis clásicos, distribuidos por **20th Century Fox** y disponibles en las mejores tiendas desde el 19 de noviembre.

Comercializadas por separado (29,95 €) o en forma de *pack* (149,95 €), la primera hornada se compone de *Agente 007 Contra El Dr. No, Desde Rusia Con Amor, Operación Trueno, Vive y Deja Morir, Solo Para Sus Ojos* y *007: Muere Otro Día*. Las nuevas ediciones BD se benefician de la remasterización de imagen y sonido realizada por **Lowry Digital** para el último DVD (al que se añade además la superior calidad del Blu-ray) e incorporan toneladas de extras, un nuevo diseño para las carátulas, *BD Live*...





KUNG FU PANDA

Las artes marciales en categoría «pesos pesados»

Sus paisajes a lo «cinemascope» que enamoran a cualquiera.

Por decir algo, que en español tenga que ser otra vez Florentino Fernández...

DVD BLU RAY El simpático oso panda Po, hijo de un ganso, utiliza sus rechonchos puños para demostrar una vez más en las fábulas animadas que nada es imposible si te lo propones... En fin, no rompamos la magia de esta historia llena de buenas intenciones y con un reparto de doblaje en versión original a prueba de grandes presupuestos en *marketing* y publicidad: desde Dustin Hoffman, hasta Jack Black, Angelina Jolie o Jackie Chan. El producto estrella de la temporada de **Paramount** se vende en una versión sencilla en DVD para los «más perezosos» que sólo quieran disfrutar de la película. Para los devoradores de extras, una edición especial de dos discos. Y para los paladares más exigentes, la versión en *Blu-ray*.

Cuatro años y medio de trabajo, en el que brilla hasta la secuencia en 2D del principio; un homenaje redondo para animar a los adultos a compartir sillón con los peques. **SUNSHINE**

PELÍCULA ●●●○○
EXTRAS ●●●○○

Director **JOHN STEVENSON Y MARK OSBORNE**
Voces **JACK BLACK, DUSTIN HOFFMAN**
Audios **INGLÉS TRUE-HD, ESPAÑOL 5.1 DD.**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS, OTROS**
Distrib. **PARAMOUNT**
19,99 € / 24,95 € (DVD)
29,99 € (Blu-ray)



El formato digital se adapta como anillo al dedo al estilo de Pixar.

Que el cine no nos de más películas como ésta, una maravilla se mire por donde se mire.

WALL·E

Una historia de amor enlatado

POR **ROBERTO SERRANO**

DVD BLU RAY **Pixar** se debe a su público y la llegada de ***WALL·E*** al formato doméstico va a alimentar la curiosidad de los «pixarmaníacos» hasta la saciedad. En la edición especial en DVD y la que se va a editar en *Blu-ray* se han incluido todo tipo de extras. Uno de los más esperados es el corto *BURN-E*, toda una novedad galáctica que va acompañada por el que se proyectaba antes de la película en los cines, *Presto*. Pero es la versión en alta definición la que se lleva la palma con un contenido exclusivo de lo más atractivo, donde destacan los juegos retro, el Cine *Explore* con el director de la película, Andrew Stanton, y el mencionado corto *BURN-E* con tecnología imagen sobre imagen. A todo esto hay que sumar las consabidas escenas eliminadas y otros extras entre los que sobresale un interesante reportaje que comparten las tres ediciones: «Los sonidos de la animación». En él Ben Burtt nos muestra los secretos a la hora de crear los efectos sonoros de WALL·E. La abrumadora oferta en formato digital realza la extraordinaria calidad de este largometraje de animación. Resulta increíble cómo pueden disfrutar frente a la pantalla los niños divirtiéndose sin más, al mismo tiempo que los adultos pueden extraer un mensaje de conciencia ecológica con una maravillosa historia de amor como trasfondo.

PELÍCULA ●●●●● EXTRAS ●●●●●

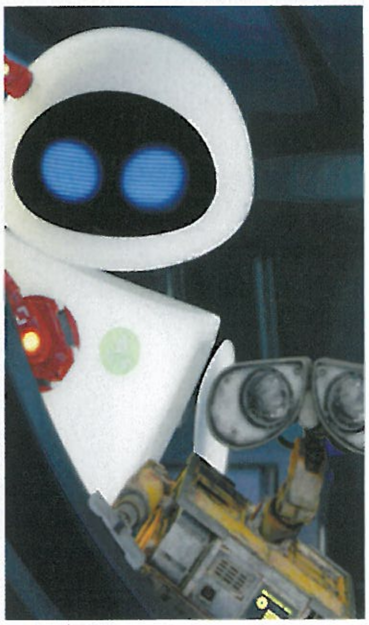
Director
ANDREW STANTON
Reparto
PELÍCULA DE ANIMACIÓN
Género
AVENTURA/ CIENCIA FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WALT DISNEY STUDIOS H.E.
21,95 € (DVD 1 disco)
25,95 € (DVD 2 discos)
32,95 € (Blu-ray)

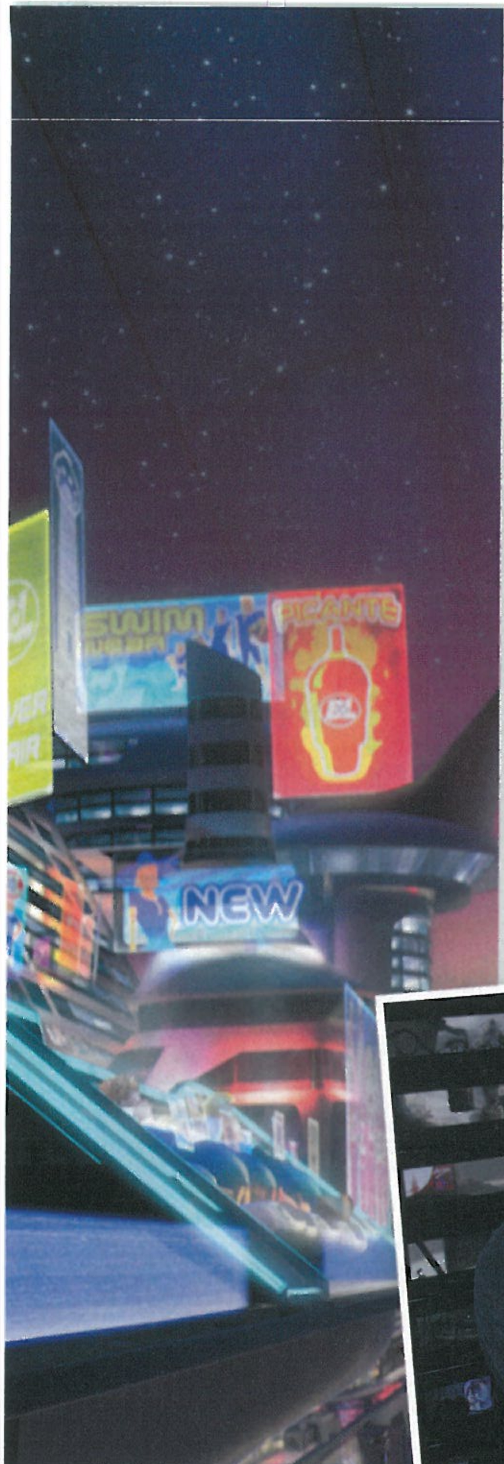


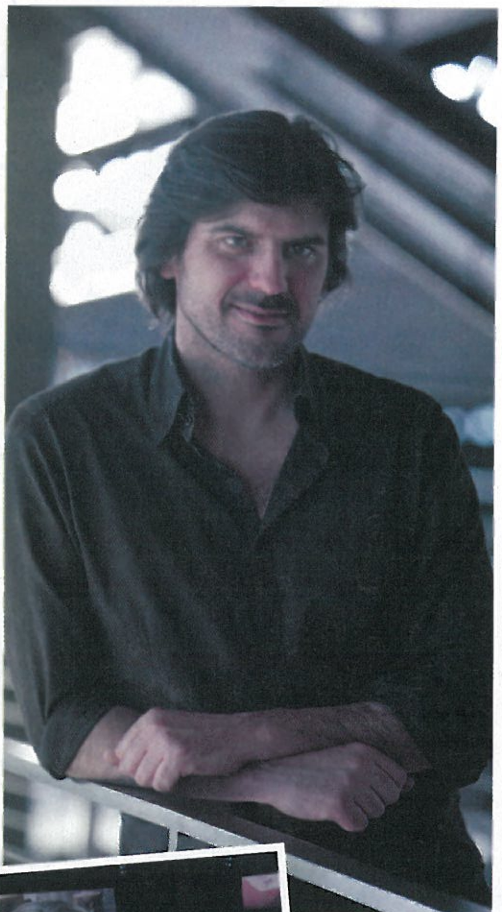
Robot Crusoe. La única compañía de WALL·E en la tierra es una cucaracha. Su soledad dura ya 700 largos años en los que se ha dedicado a apilar edificios enteros con los desperdicios que recoge.



Paseo espacial. Uno de los momentos más bonitos del largometraje es el viaje que WALL·E realiza por el espacio. Sobre todo cuando con su mano toca uno de los anillos de Saturno.

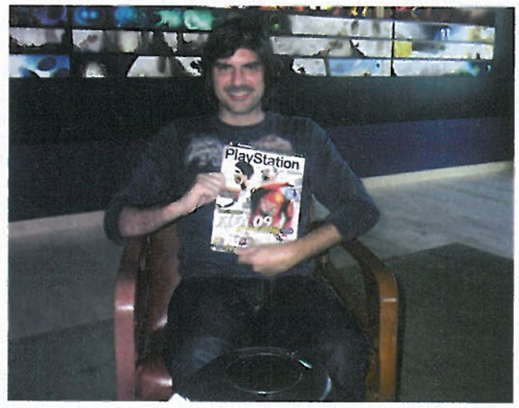






UN ESPAÑOL EN PIXAR

El pasado mes de septiembre tuvimos la oportunidad de viajar hasta los estudios de **Pixar** en Emeryville, California. Además de quedarnos alucinados con la filosofía de la compañía. el complejo tenía piscina, gimnasio, sala de masajes, cancha de baloncesto y otras instalaciones para fomentar el bienestar de sus empleados. Allí tuvimos la oportunidad de conocer a Enrique Vila, uno de los españoles que ha conseguido desembarcar en **Pixar**. Se unió a la compañía en octubre de 2006. Su colaboración comenzó con *Ratatouille*. En ***WALL·E*** se ha dedicado a los efectos de animación: el realismo de las tormentas de arena de la película es obra suya. Para este madrileño es un sueño poder trabajar en **Pixar**. Según nos comentaba, él tuvo la suerte de unirse a un proyecto que terminó convirtiéndose en la película *The Matrix* y que le sirvió de trampolín para llegar a donde está. Actualmente vive en San Francisco y no se plantea volver a España, le encanta trabajar en **Pixar** y está involucrado en un futuro largometraje.





Entrevista

ANDREW STANTON

DIRECTOR Y GUIONISTA

En diciembre sale a la venta la versión *Blu-ray* y DVD de la película, ¿cómo ha sido su elaboración?
Es un proceso que ha ido en paralelo a la producción del largometraje. Por ejemplo, en lo que se refiere a contenidos extras: como las escenas eliminadas o el típico «Detrás de las cámaras». Sin embargo, los comentarios sobre la película no los suelo hacer hasta el final. Soy supersticioso y no me gusta hablar sobre un trabajo hasta que está terminado.

¿Qué recomendaría de las ediciones en DVD y *Blu-ray*?
Aparte de la evidente calidad del largometraje en alta definición, me quedo con las escenas eliminadas. Es bastante difícil elegir qué es lo que va a salir en la versión final y el formato doméstico nos da la oportunidad de incluir este tipo de material. Hay una antes de que WALL·E le dé la planta a Eve en la nave y otra con Eve herida y WALL·E rescatándola de la basura, por citar algunos ejemplos.

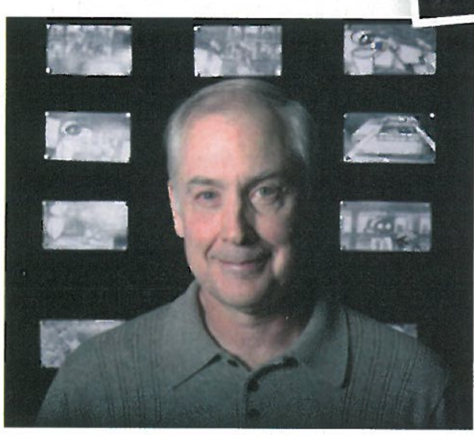
Se ha dicho que EVE está inspirado en el popular iPod, ¿es cierto?
La verdad es que yo soy un fan del *iPod*. Y por otro lado, quería crear el robot más bonito del mundo. Para captar el estilo del *iPod*, casi de artilugio mágico, contamos con la ayuda de Johnny Ive. Él ha diseñado prácticamente todo para **Apple**, el *iPod*, los *iMac*, el *iPhone*... y cuando vio los diseños de EVE con ese aire de producto de la compañía de Steve Jobs nos dio su aprobación. Fue fantástico.

¿Habéis incluido algún elemento de vuestra próxima película en WALL·E, como ha sucedido en anteriores ocasiones?
Ha sido una tradición en **Pixar**, pero ahora mismo no puedo recordar si hay algún personaje o elemento de nuestro próximo largometraje en ***WALL·E***.

¿En qué proyecto está involucrado ahora mismo?
Me encuentro trabajando en un largometraje que se llama *John Carter Of Mars*. Actualmente estoy escribiendo el guión y no puedo contar nada a la prensa sobre el proyecto.

¿Qué cualidades se necesitan para trabajar en Pixar?
No trabajamos con un modelo de aprendizaje, como suele ocurrir en el resto de las empresas. Buscamos gente «proactiva» y la hemos encontrado de una forma bastante natural. Aquí cada día tienes que ganarte el puesto.



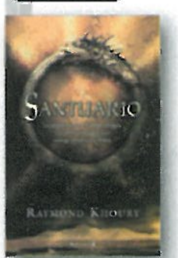


BEN BURTT, MAGO DEL SONIDO. Es un mito del cine. Ha creado la voz de R2-D2, el sonido del sable láser, del látigo de Indiana Jones o el siseo de Alien. Ahora pone voz a WALL·E. En el viaje tuvimos la oportunidad de asistir a una demostración en vivo.

playStyle **universos alternativos**

libro

SANTUARIO



Autor **RAYMOND KHOURY**
Editorial **EDICIONES B**
PVP **20 €**

En busca de la inmortalidad

Desde los duelos de capa y espada del siglo XVIII hasta el caos belicista del Líbano actual, la trama de ***Santuario***, una novela de acción en la más pura línea de los grandes autores superventas americanos, gira en torno a un misterio con siglos de antigüedad que podría encerrar el secreto de la inmortalidad. Así, entre personajes históricos que se enfrentan a través de los siglos, y otros actuales, una genetista y un agente de la CIA embarcados en una peligrosa investigación, la novela de Khoury juega a la conspiranoia y la fantasía científica mientras coquetea con la mezcla de géneros. Todo sea por atrapar al lector.

TOP LIBROS
NOVELA NEGRA, MUST HAVE

1. **EL HOMBRE DELGADO** Dashiell Hammet
2. **EL SUEÑO ETERNO** Raymond Chandler
3. **L.A. CONFIDENTIAL** James Ellroy
4. **1280 ALMAS** Jim Thompson
5. **EL MISTERIO DE LA CRIPTA EMBRUJADA** Eduardo Mendoza

TOP CÓMICS
WESTERN

1. **BLUEBERRY** Charlier y Giraud
2. **LUCKY LUKE** Morris, Goscinny
3. **TEX** Bonelly y Galleppini
4. **SOLO UN PEREGRINO** Garth Ennis, Carlos Ezquerra
5. **PREDICADOR** Ennis, Dillon y Farbry

figuras

TRAS LAS CARTAS...

Fabricante **UPPER DECK ENT.**
Dimensiones **4 - 10 CM.**
PVP **12,95 € - 21,95 €**

Juego de miniaturas World Of Warcraft

Los amantes del juego de rol masivo On-line ***World Of Warcraft*** y, al mismo tiempo, nostálgicos o talluditos ya en otros títulos como *Warhammer*, están de enhorabuena: **Upper Deck Entertainment** pone a la venta el juego de miniaturas de la licencia ***World Of Warcraft***.

Tras el éxito del juego de cartas de *WOW* que la misma compañía publicara hace ya un tiempo, se lanzan ahora al mundo de las figuritas. Éstas representan a personajes icónicos del juego en cuestión, vienen pre-pintadas y son unas piezas estupendas de coleccionista tanto si te gusta la saga como si no.

Podrás encontrarlas en *packs* de tres (al azar, por 12,95 €) y cuatro figuras (en caja con ventana, por 21,95 €).





Autor **SCOTT CHANTLER**
Editorial: **LA CÚPULA**
Páginas: **278**
PVP **18 €**

cómic

PASO AL NOROESTE

Franceses e ingleses: a guantazos por las pieles en el Nuevo Mundo

Del desconocido en España autor canadiense Scott Chantler, nos llega esta serie de **Oni Press**, publicada aquí su primera parte en formato novela gráfica (que siempre da como más lustre...).

Paso Al Noroeste centra su acción en los últimos años de la etapa colonial norteamericana y en los conflictos comerciales (resueltos a golpe de mosquete, evidentemente) entre franceses e ingleses en la Tierra de Rupert, parte de lo que luego sería Canadá: cuando la leyenda viva Charles Lord está a punto de dejar su puesto al mando del Fuerte Newcastle. Así pues, replanteándose si volver a sus andanzas como explorador y trapero, un viejo enemigo (el francés Montglave) aparece para poner su mundo patas arriba y reabrir viajes heridas. De este modo, se sucederán una serie de circunstancias que le impedirán seguir su plan original y se verá envuelto en una espiral de violencia, de la que intentará salir mientras protege a su familia. Más allá de la acción de estilo *western* colonial (*El Último Mohicano*), el relato de Chantler es una historia repleta de personajes heridos emocionalmente, de pasados oscuros y venganzas impepinables. Y su elegante narrativa, una auténtica y agradable sorpresa.

POR **STAN BY**



PlayStation 3 80GB +
Little Big Planet + Resistance 2
venta exclusiva tiendas GAME
SONY
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION Network
80GB/80Go
por sólo
439.95 €
ahorra
100€
LittleBIGPlanet
RESISTANCE 2
También disponible PS3 80GB + Little Big Planet por 399,95€
Promoción válida hasta 31/12/08.
No acumulable a otras ofertas o promociones.
Promoción limitada a 10.000 unidades.
GAME
Más de
230 tiendas
en toda España
www.game.es
CENTRO MAIL
GAME
Tu especialista en videojuegos

FORD FIESTA, VISTOSO Y RACIONAL



Muy bien rematado y con un diseño divertido.

Dirección demasiado blanda y poco precisa.

Cuatro estilos, cuatro maneras de conducir

La nueva generación del **Ford Fiesta** poco se parece al modelo homónimo al que sustituye. Nada más entrar en el coche se percibe una excelente calidad de los materiales, al igual que sus ajustes, y un puesto de conducción cómodo con unos mandos colocados de manera muy racional para facilitar las maniobras.

El nuevo **Ford Fiesta** está disponible con cuatro motores de gasolina de 60, 82, 97 y 120 CV de potencia y dos diésel de 68 y 90 CV. Todos con un consumo bastante aceptable en relación a su potencia y prestaciones. Destaca también en este modelo su bastidor, pues se muestra ágil y estable en todo tipo de trazados, aunque peca de una dirección no muy precisa si realizas una conducción más deportiva.

Por otra parte, la relación calidad-precio es la correcta si se compara con otros modelos de la competencia, pero no es el más barato. Sin embargo puede presumir de un amplio espacio en proporción a sus medidas y unas plazas traseras cómodas y sin agobios.

Como viene siendo habitual, la marca ofrece cuatro niveles de acabado: Ambiente, *Trend*, *Sport* y *Titanium*, según el equipamiento de serie que monten. Así, el modelo *Titanium* es el más lujoso y completo. Y una versión interesante para moverse tanto por ciudad como por carretera es el **Fiesta** cinco puertas Ambiente de 60 CV, que tiene un precio de 13.660 € y consume de media 4,2 litros a los 100 Km.

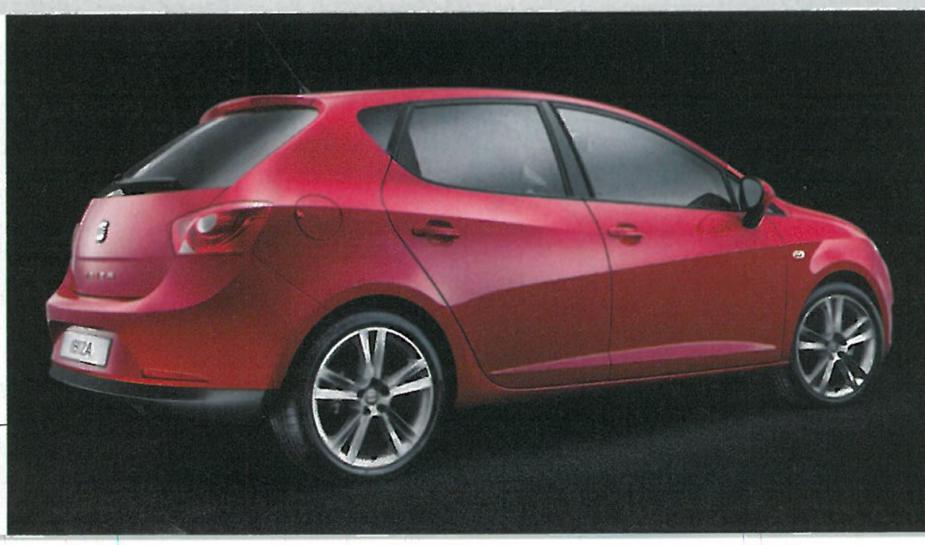


Equipamiento. Tanto en la versión más sencilla como la más compleja, el Fiesta monta varios airbags frontales, laterales y de rodilla, antibloqueo de frenos, servofreno de emergencia, volante regulable en altura y profundidad, cierre centralizado con mando a distancia, elevalunas eléctricos delanteros, spoiler trasero del color de la carrocería, etc.

SEGURO Y CÓMODO

Seat Ibiza

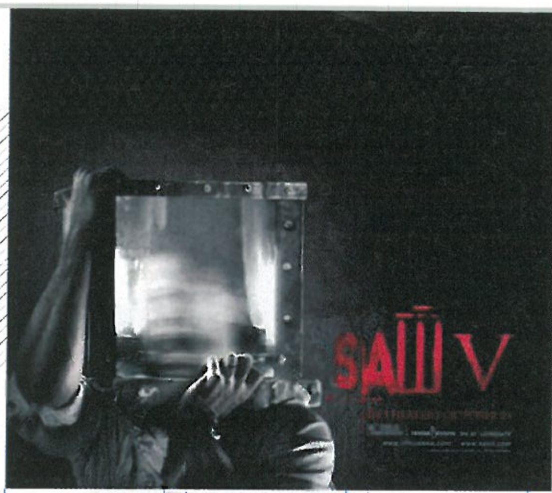
Pocas son las marcas que en modelos de esta categoría incluyen de serie el control de estabilidad. Pues bien, **Seat** lo ha hecho en todos los modelos, incluyendo las versiones menos potentes. Unas plazas delanteras excelentes, al igual que su nobleza de reacciones, lo convierten en uno de los utilitarios más atractivos del momento. Además, se ve recompensado con unos precios muy ajustados. La única pega es que ningún **Ibiza** lleva de fábrica navegador instalado, quizá porque sale más caro que hacerse con uno de los tantos que se venden en el mercado.

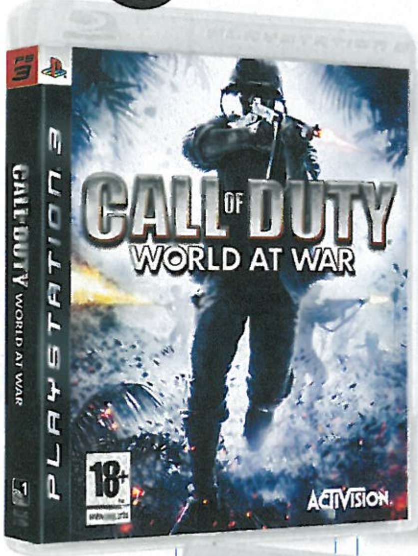


POR MOTOR ZETA

Saca el máximo partido
a tu tiempo libre

agenda





MOVE
new media



NOVIEMBRE
14

PURO ENTRETENIMIENTO. Hazte ya con Call Of Duty: World At War y no te pierdas la última entrega de Saw.

NOVIEMBRE
15

MOVE MUSIC. Música avanzada con seminarios sobre producción musical, en A Coruña.



NOVIEMBRE
20

SINGSTAR ABBA Y NFS UNDERCOVER. Ambos para PS2 y PS3, el primero para amantes del cante y el segundo para conductores natos.

NOVIEMBRE
21

VETE DE CONCIERTO Y HAZTE CON EL JUEGO DEL MOMENTO. A la venta Tomb Raider Underworld y concierto de Tequila en BCN.

NOVIEMBRE
22

NO NO LOGIC. Del 20 al 22 Festival Internacional de Música No Lógica en BCN, con artistas como Felix Kubin, Mil Pesetas...



NOVIEMBRE
26

LA OREJA DE VAN GOGH. En directo, presentando A las 5 en el Astoria, en Madrid.

NOVIEMBRE
27

NOVIEMBRE
28

OUTLANDER. Un hombre de otra galaxia llega a la Tierra, en la era de los Vikingos... Acción y ciencia-ficción de la buena, ya en cines.

NOVIEMBRE
29

IVÁN FERREIRO. Concierto en Madrid (sala La Riviera) del ex-vocalista de Los Piratas.

NOVIEMBRE
30

R.E.M. Visita España, concretamente Murcia, para hacer un directo de los que hacen historia. ¡No te lo pierdas!

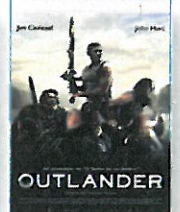
DICIEMBRE
3

MAMMA MIA. El musical con las canciones de Abba y protagonizado Meryl Streep ya disponible en DVD y Blu-ray.

DICIEMBRE
4

EL PRÍNCIPE REINARÁ. ¡Por fin a la venta un Prince Of Persia para PS3! Y SS Clásicos, con temas de Nino Bravo, Fórmula V...

NO NO LOGIC
FESTIVAL

















TENDENCIAS HELADAS

Las montañas nevadas te esperan y nosotros te damos las claves para triunfar en ellas. Toma nota: el azul es el color del nuevo snowboarder.

1
Reloj de esfera redonda con detalles en azul, de Burberry.
695 €

2
Gafas de Arnette con lentes oscuras ultraprotectoras.
84 €

3
Tabla de snowboard de Stomper (atento a su estampado).
(PVP no disponible)

4
Chaqueta snowboard de cuadros con capucha, de Protest. **164 €**

NUESTRO PREFERIDO

NO TE CONGELES

Pies calentitos con las Blazer ACG Mid

Estas zapatillas de Nike, las Blazer ACG Mid, nos gustan por muchas razones pero sobre todo por sus detalles en azul eléctrico (logos y cordones) que combinan perfectamente con las diferentes tonalidades de gris. Además, son idóneas para practicar cualquier actividad en terrenos nevados. 129,90 €.



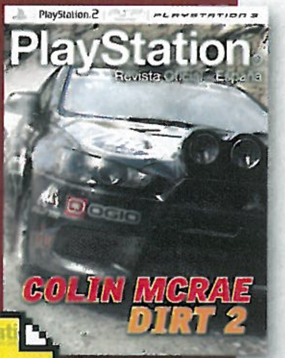
POR ANA MÁRQUEZ

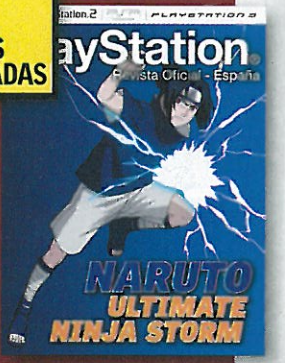
despedida y CIERRE



Las despedidas de soltera es uno de nuestro temas favoritos, lástima que nunca nos inviten a ellas... Aquí tenemos a nuestra guapetona Anna junto a la recién desposada Eva (en el centro), y Sonia (con marido de serie). ¿Es que ya no quedan solteras?

LAS OTRAS PORTADAS





Y dale con las portadas. Por si no fuera poco con la lucha constante de las compañías por conseguir este preciado tesoro, Koldo Guinea se empeña en hacer cada mes más y más alternativas. En esta ocasión se ha adelantado a los acontecimientos y nos muestra la de Colin McRae: DIRT 2 muchos meses antes de que salga a la venta y también una alternativa a Naruto con la imagen de Sasuke en todo su esplendor. El mes que viene sólo le vamos a dejar maquetar los pies de foto y las puntuaciones de los juegos.



Nemesis es un animal indómito. En su última visita a Nueva York perdió los papeles en más de siete ocasiones al ser consciente de los encantos femeninos. Aquí le vemos en plena berrea ante un club de alterne de Times Square.



R. Dreamer está de enhorabuena, en su reciente visita a los estudios de Disney le confundieron con el sobrino del Minotauro de Crónicas de Narnia. Fue tal el asombro de los creadores de efectos especiales que le otorgaron el Oscar al ser humano peor peinado del universo.



Lucía en la Feria del Manga. Nuestra guapa redactora digital Lucía se enfrentó a todo tipo de criaturas que allí salían a su paso. Tras despistar a una docena de otakus semidesnudos se encontró con esto. ¿Es Tauro o un nuevo bollo de Bimbo?



Curro y Edgar & CÍA se fueron a ver el Real Madrid-Juventus. Tras el desastroso resultado se dedicaron a revisar todos y cada uno de los trofeos para obtener psicofonías de anteriores noches gloriosas. Atención a la cara de espanto de Curro...

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO PLAYCHAPAS
Ganadores de 1 PSP y 1 juego
Ricardo Amézquita Villaverde (MADRID)
Juan C. Castaño Martinéz (CÁCERES)

Ganadores de 1 juego
David Tudela Montes (ZARAGOZA)
Carlos Jimeno Ramírez (MADRID)
Agustín Pérez Pérez (VALENCIA)
Diego Prieto Bernaldo de Quirós (MADRID)
Raquel Hernández García (MADRID)
Ángel Manuel Estrada Muñoz (MADRID)
David Vila Fabregat (BARCELONA)
Alberto Junquera Camino (ASTURIAS)
Alberto González Rodríguez (MADRID)
Tere Vidal Barber (VALENCIA)
Jorge Rodríguez Collado (BARCELONA)
Rafael Torres Álvarez (BARCELONA)
Manuel Peralta Pulido (HUESCA)
Daniel Rodríguez Francisco (ALMERÍA)
José Luis Pousada González (PONTEVEDRA)
Juan Ferré Moreno (BARCELONA)
David Gómez Maya (BARCELONA)
Isabel Moro Díez (MADRID)

CONCURSO MERCENARIES
Ganadores de 1 juego
Enrique Martínez Hernández(MADRID)
David Rodríguez Suero (MADRID)
Francisco Encinas García (SEVILLA)
Pedro J. Castillo Timoner (CASTELLON)
Verónica González González (BARCELONA)
Cristóbal Alabert de la Fuente (BARCELONA)
Ana Isabel Rufo Camacho (MADRID)
Manuel J. Alfonso González (VALENCIA)
Ignacio Panisello Sola (BARCELONA)
Pablo Gargallo Beltrán (CASTELLON)
Roberto Benito Ruiz (MALAGA)
Pablo Martíntez Calvo (LEON)
Alejandro Sánchez Lorca (MURCIA)
Ricardo Mestre Fullana (ISLAS BALEARES)
José I. Martín Rodríguez (MADRID)
Rubén González Fuentes (MADRID)
Gabriel Garrido Requejo (BARCELONA)
Pablo Ladrada Rodríguez (ASTURIAS)
Abraham Vega Alfonso (VALLADOLID)
Jesús Molina Merino (MADRID)



NO CONFÍES EN NADIE,
ADELÁNTALOS A TODOS
NEED FOR SPEED
UNDERCOVER
NEEDFORSPEED.ES
12+
www.pegi.info
tv.es
Encuéntralo en exclusiva en Vodafone live!
vodafone
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
PlayStation® Portable
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "Nissan" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.